AMIGA

Amiga DOS Versione 1.3
Manuale per l'utente
Italiano

Commodore

AMIGA

Amiga DOS Versione 1.3 Manuale per l'utente Italiano

Comprendente:
Amiga DOS Versione 1.3
Extras Versione 1.3
Kickstart Versione 1.3
(par untenti di Amiga 1000)

Commodore

COPYRIGHT

© 1988, Commodore-Amiga, Inc. Tutti i diritti riservati. Questo documento non può, essere fotocopiato, riprodotto, tradotto o registrato su qualsiasi supporto elettronico o in formato leggibile da calcolatori, in tutto o in parte, senza la preventiva autorizzazione scritta di Commodore-Amiga, Inc.

Tutto il software descritto in questo manuale è protetto da copyright © 1988, Commodore-Amiga, Inc., con tutti i diritti riservati. La distribuzione e la vendita di questi prodotti sono destinate esclusivamente all'uso dell'acquirente originale. Gli utenti legittimi di questi programmi sono autorizzati esclusivamente al caricamento di programmi dal disco alla memoria del computer, al solo scopo di eseguire i programmi stessi. La duplicazione, la copia, la vendita o la distribuzione sotto qualsiasi forma di questi prodotti, costituiscono una violazione delle leggi vigenti.

Part N°. 363078-01

1 2 3 4 90 B

I seguenti font sono inclusi nella directory dei font del disco Extras e sono protetti da copyright © 1985, 197, Adobe Systems, Inc.:

Times Roman Helvetica Medium Courier

ESCLUSIONE DI RESPONSABILITA'

QUESTE INFORMAZIONI SONO FORNITE "COSI' COME SONO" SENZA DICHIARAZIONE O GARANZIA DI QUALSIASI GENERE, SIA ESPRESSA CHE IMPLICITA, INCLUSA SENZA LIMITAZIONE QUALSIASI DICHIARAZIONE RIGUARDANTE L'USO DI RISULTATI DI O LE PRESTAZIONI DELLE INFORMAZIONI, LA LORO IDONEITA', PRECISIONE, AFFIDABILITA' O CORRENTEZZA. L'INTERO RISCHIO PER QUANTO RIGUARDA L'USO DELLE INFORMAZIONI E' ASSUNTO DALL'UTENTE.

IN NESSUN CASO LA COMMODORE, LE SUE SOCIETA' CONSOCIATE NE' I SUOI DIPENDENTI POTRANNO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI PER QUALSIASI DANNO DIRETTO, INDIRETTO, INCIDENTE O CONSEGUENTE DERIVANTE DA QUALSIASI DIFETTO NELLE INFORMAZIONI ANCHE SE LA COMMODORE E' STATA AVVISATA DELLA POSSIBILITA' DI TALI DANNI.

QUESTA ESCLUSIONE DI RESPONSABILITA' SOSTITUISCE QUALSIASI DICHIARAZIONE VERBALE O SCRITTA CONTRARIA.

MARCHI DI FABBRICA

Amiga è un marchio di fabbrica registrato di Commodore-Amiga, Inc. Amiga 500, Amiga 2000, AmigaDOS, Amiga Workbench e Amiga Kickstart sono marchi di fabbrica di Commodore-Amiga, Inc. Commodore, il logo Commodore e CBM sono marchi di fabbrica registrati di Commodore Electronics, Ltd.

Alphacom è un marchio di fabbrica registrato di Alphacom Inc.
Alphapro è un marchio di fabbrica di Alphacom, Inc.
Brother è un marchio di fabbrica registrato di Brother Industries, Ltd.
Canon è un marchio di fabbrica registrato di Canon USA Inc.
CityDesk è un marchio di fabbrica registrato di MicroSearch, Inc.
ColorMaster è un marchio di fabbrica di CalComp.
Diablo e Xerox sono marchi di fabbrica registrati di Xerox Corporation.
Epson è un marchio di fabbrica registrato di Epson America, Inc.
IBM è un marchio di fabbrica registrato di International Business Machines Corp.
Imagewriter è un marchio di fabbrica di Apple Computer, Inc.
LaserJet, LaserJet PLUS e PaintJet sono marchi di fabbrica di Hewlett-Packard Company.
Microsoft è un marchio di fabbrica registrato di Microsoft Corporation.
NEC e Pinwriter sono marchi di fabbrica registrati di NEC Information Systems.
Okidata è un marchio di fabbrica registrato di Okidata, una divisione di Oki America, Inc.
Okimate 20 è un marchio di fabbrica registrato di Okidata, una divisione di Oki America, Inc.
PageSetter è un marchio di fabbrica registrato di Gold Disk, Inc.
Proprinter XL è un marchio di fabbrica di International Business Machines Corp.
ProWrite è un marchio di fabbrica di New Horizons Software.
Publisher 100 è un marchio di fabbrica registrato di Brown-Wagh Publishing.
Qume è un marchio di fabbrica registrato di Qume Corporation.
LetterPro 20 è un marchio di fabbrica di Qume Corporation.
Tektronix è un marchio di fabbrica registrato di Tektronix, Inc.

E' possibile che in questa documentazione ricorrano anche riferimenti ad altri marchi di fabbrica che sono presumibilmente collegati a quelli qui riportati.

RINGRAZIAMENTI

FastFonts (FF) è usato per gentile concessione della Charlie Heath MicroSmiths, Inc.
Un particolare ringraziamento a Matt Dillon per il Pipe-Handler.
BIX è l'Electronic Information Exchange della rivista Byte. Byte è pubblicato da McGraw-Hill.

Enhancer Software AmigaDOS

Il pacchetto software Enhancer contiene tutti gli strumenti necessari per utilizzare il computer Amiga con la nuova versione 1.3 del sistema operativo. Il pacchetto include:

- Dischetto Kickstart Versione 1.3 (per utenti di Amiga 100)
- Dischetto Workbench Versione 1.3
- Dischetto Extras Versione 1.3
- Contratto di licenza per l'uso del programma

Con la Versione 1.3 si ottimizzeranno le potenzialità del computer Amiga. La Versione 1.3 potenzia la tecnologia già in uso, incrementa le capacità di Amiga e consente di migliorare numerose altre applicazioni software.

Per sfruttare nel migliore dei modi le caratteristiche della Versione 1.3 è necessario utilizzare la nuova versione Kickstart 1.3. Gli utenti di Amiga 1000 sono in questo senso estremamente facilitati in quanto è sufficiente usare il dischetto Kickstart 1.3 invece del vecchio dischetto Kickstart Versione 1.2 nel momento in cui si avvia il sistema.

IL DISCHETTO KICKSTART NON PUO' ESSERE USATO CON AMIGA 500 O CON AMIGA 2000. E' invece possibile sostituire la ROM Kickstart in uso nel computer di cui già si dispone con la ROM Kickstart Versione 1.3.

Il nuovo pacchetto software può essere utilizzato anche senza la ROM Kickstart 1.3. La sola applicazione che non può essere eseguita è la funzione di riavviamento del Recoverable ramdrive.device che verrà illustrata più avanti nel manuale. Inoltre, solo previa installazione della ROM Kickstart Versione 1.3 gli utenti di Amiga 2000 che dispongono di una Controller Card per disco fisso del tipo A2090A potranno effettuare l'avviamento automatico del rispettivo disco fisso.

Indice

1. Workbench 1-1
1.1 Lo SHELL, NEWCON;e la CLI 1-1
1.1.1 I File di Avviamento 1-1
1.1.2 TOOL TYPES 1-2
1.1.3 Icone multiple 1-3
1.1.4 Caratteristiche aggiuntive dello SHELL 1-4
1.2 Il cassetto System 1-7
1.2.1 NoFastMem 1-7
1.2.2 FastMemFirst 1-8
1.2.3 MergeMem 1-8
1.2.4 Format 1-9
1.2.5 SetMap 1-9
1.2.6 FixFonts 1-10
1.2.7 InitPrinter 1-10
1.3 Il Cassetto Prefs 1-10
1.3.1 La finestra principale Preferences 1-11
1.3.2 La finestra Change Printer 1-11
1.3.3 CopyPrefs 1-16
1.4 Il cassetto Utilities 1-16
1.4.1 ClockPtr 1-16
1.4.2 CMD 1-17
1.4.3 InstallPrinter 1-18
1.4.4 MORE 1-19
1.4.5 PrintFiles 1-20
1.4.6 GraphicDump 1-21
1.4.7 Clock 1-22
1.5 I due RAM Disk 1-24
1.5.1 Il programma di gestione della RAM 1-24
1.5.2 La Recoverable Ramdrive.device 1-25

2. AmigaDOS e la Direcotory c di WorkBench 2-1
2.1 Comandi non modificati 2-2
2.2 Comandi nuovi o revisionati 2-2
2.3 Formati dei comandi non modificati 2-40

3. Altre Directory di Workbench 3-1
3.1 Device 3-1
3.1.1 La MountList 3-2
3.1.2 La clipboard.device 3-4
3.2 Le mappe dei tasti 3-5
3.3 Font 3-6
3.4 Programmi di gestione 3-6
3.4.1 Aux-Handler 3-7
3.4.2 Newcon-Handler 3-8
3.4.3 Pipe-Handler 3-9
3.4.4 Speak-Handler 3-10
3.5 SHELL-SEG 3-12
3.6 Script 3-12
3.7 Librerie 3-13

4. I Driver Per Stampante 4-1
4.1 Stampa grafica 4-2
4.2 Stampanti supportate da Amiga 4-4

5. Come Cambiare le Sequenze di Avviamento 5-1
5.1 Apertura di uno Shell iniziale 5-4
5.2 Definizione di percorsi e nomi logici aggiuntivi 5-4
5.3 Installazione di partizioni del disco fisso 5-4
5.4 Cambiamento delle label di una RAM 5-5
5.5 Come rendere residenti dei comandi aggiuntivi 5-5
5.6 Impostazione delle variabili ambiente 5-6
5.7 Aggiunta di alias personali di comandi a s:Shell-Startup 5-6
5.8 Installazione di una Ramdrive ricuperabile 5-6
5.8.1 Ramdrive di Workbench - Per Amiga con più di 2 MB di RAM 5-7
5.8.2 Ramdrive minimo per trasferire il controllo ad un'unità controllo disco fisso A2090 e ad un disco fisso 5-8
5.8.3 Piccolo Ramdrive ricuperabile per Amiga da 1 MB 5-12

6. Utilities del Dischetto Extras 6-1
6.1 Tools 6-1
6.1.1 FED 6-1
6.1.2 FreeMap 6-5
6.1.3 IconEd 6-5
6.1.4 IconMerge 6-6
6.1.5 KeyToy2000 6-7
6.1.6 PALETTE (tavolozza) 6-8
6.1.7 PerfMon 6-9
6.2 PC Utilities 6-10
6.2.1 PCCopy 6-10
6.2.2 PCFormat 6-11
6.2.3 ToPCCopy 6-11
6.2.4 Filtering 6-12

7. MEMACS 7-1
7.1 Convenzioni di notazione e terminologia specifica 7-1
7.2 Come aprire MEMACS 7-4
7.3 I menu MEMACS 7-6
7.4 Il menu Project 7-6
7.5 Il menu Edit 7-10
7.6 Il menu Window 7-16
7.7 Il menu Move 7-17
7.8 Il menu Line 7-19
7.9 Il menu Word 7-21
7.10 Il menu Search 7-22
7.11 Il menu Extras 7-24
7.12 Comandi non compresi nei menu 7-29
7.13 Come aggiungere comandi di avviamento MEMACS 7-30
7.14 Sommario funzionale dei comandi 7-31
7.15 Sommario alfabetico dei comandi 7-34

A. Per gli Utenti di Amiga 2000 con Disco Fisso A-1
A.1 A2090A A-1
A.2 Il FastFileSystem A-1

B. Elenco di Riferimento Directory/File di Workbench B-1

C. Lista dei Riferimenti delle Directory e dei File di Extras C-1

NOTE INTRODUTTIVE

Benvenuti alla nuova versione 1.3 AmigaDOS Enhanced Software. Questo manuale, che presenta per alcuni versi una certa somiglianza coi manuali *Introduzione al Commodore-Amiga* illustra le caratteristiche del Workbench Versione 1.3 (Capitoli dall'1 al 5) e le caratteristiche della versione Extras 1.3 (Capitoli 6 e 7).

I primi capitoli illustrano tutte le modifiche apportate alla versione di base originale del Workbench. Questa nuova versione aggiornata di Workbench si propone di ottimizzare molte delle caratteristiche già presenti nella versione 1.2. Per rendere più piacevole e interessante il lavoro con la macchina, sono stati anche aggiunti nuovi programmi:

SHELL — funziona in modo analogo a CLI ma permette inoltre l'editing di righe e consente il rimando a comandi precedenti
FixFonts — consente di aggiornare la directory dei font Workbench dopo aver aggiunto dei nuovi fonts.
MORE — consente la lettura di file di testo in caratteri ASCII.
CMD — reindirizza l'output seriale o parallelo ad un file.

Oltre a presentare molti nuovi comandi AmigaDOS, la nuova versione presenta anche l'espansione di molti comandi originari e la revisione degli stessi. Alle Preferences è stato inoltre aggiunto un nuovo schermo grafico di selezione che supporta estese funzioni grafiche per la stampante.

Tutti i nuovi dispositivi sono illustrati nel manuale. Nella parte iniziale, cassetto per cassetto, il manuale illustra tutte le modifiche apportate ai vari programmi. Nella seconda parte, ad uso degli utenti che hanno già una certa dimestichezza con l'AmigaDOS, vengono illustrati i nuovi comandi ed i programmi di gestione e vengono fornite le istruzioni necessarie per modificare le rispettive sequenze di avviamento.

L'ultima parte del manuale illustra le caratteristiche del dischetto Extras. La finestra Extras visualizza le icone per AmigaBasic, BasicDemos, FD1.3, Tools e PCUtilities. Il dischetto include comunque anche delle directories che contengono dei programmi di gestione per stampante, le mappe di tasti, font che non trovano posto sul dischetto di Workbench.

Tutte le utilities dei cassetti Tools e PCUtilities sono illustrate nei Capitoli 6 e 7. AmigaBasic, BasicDemos e FD1.3 sono scritti nel linguaggio di programmazione Amiga Basic, un adattamento del BASIC MicrosoftR sviluppato specificamente per Amiga. Per informazioni più dettagliate su AmigaBasic si rimanda allo specifico manuale Amiga Basic che viene fornito in dotazione con il computer acquistato.

1. Workbench

1.1 Lo SHELL, NEWCON: e la CLI

Una delle differenze più notevoli tra Workbench 1.2 e Workbench 1.3 è l'aggiunta di un programma SHELL nella finestra Workbench. (Si noti che il cassetto Demos è stato eliminato.) Sia lo SHELL che la CLI (la Command Line Interface, situata nel cassetto System) consente di comunicare con il computer Amiga tramite i comandi AmigaDOS. Tutti i programmi sul dischetto Workbench possono essere eseguiti sia dallo SHELL che dalla CLI. La differenza principale tra le due alternative sta nel fatto che lo SHELL predispone un ambiente di livello superiore alla CLI, il che equivale a dire che lo SHELL può svolgere tutte le funzioni della CLI ed altre ancora.

Poiché lo SHELL e la CLI presentano molte analogie, si inizierà con l'analisi delle caratteristiche comuni. Successivamente si analizzeranno le capacità addizionali dello SHELL.

1.1.1 I File di Avviamento

Una volta aperti lo SHELL o la CLI, con un doppio click sulla relativa icona, la utility esegue i comandi nel suo file di avviamento. Per lo SHELL questo file è s:Shell-Startup, mentre per la CLI esso corrisponde a s:CLI-Startup. Entrambi i file di avviamento sono situati nella directory S: di Workbench.

Un comando identico in entrambi i file di avviamento è PROMPT, che specifica qual'è il carattere di richiesta presente nel momento in cui viene aperta la finestra dello SHELL o della CLI. All'apertura della CLI, viene visualizzato un semplice carattere di richiesta numerico - 1>. Lo SHELL, invece, si apre coi caratteri "1.SYS:>" che verranno modificati per riflettere le modifiche che intervengono nella directory corrente. Battendo, per esempio:

```
cd utilities
```

Il carattere di richiesta si modificherebbe in:

```
1. Workbench 1.3:utilities>
```

Nello SHELL è possibile modificare i caratteri di richiesta avvalendosi del comando PROMPT.

PROMPT%N>	visualizza solo il numero della CLI
PROMPT%N.%S>	visualizza il numero della CLI, un punto e quindi la directory corrente.
PROMPT%S.%N>	visualizza la directory corrente, un punto, quindi il numero della CLI.

Per ottenere un diverso carattere di richiesta nel momento in cui si apre una finestra, basta correggere il file s:Shell.Startup. A questo scopo, avvalersi del comando AmigaDOS ED, della utility MEMACS o di qualsiasi altro text editor.

1.1.2 TOOL TYPES

Selezionata un'icona e selezionato INFO dal menu di Workbench, viene visualizzata una finestra che fornisce informazioni più dettagliate relativamente alla utility rappresentata dall'icona. E' possibile controllare le differenti variabili che influiscono sullo SHELL e sulla CLI usando l'opzione INFO del menu Workbench in modo da modificare i TOOL TYPES della utility. Per TOOL TYPES di una utility si intende un gruppo di caratteristiche che determinano il comportamento della utility stessa. Aprendo la finestra INFO, è possibile cambiare il TOOL TYPES di default avvalendosi dei commutatori add/delete nel riquadro TOOL TYPES.

E' possibile aggiungere i seguenti TOOL TYPES sia alle icone dello SHELL che a quella della CLI:

WINDOW = specifica finestra

Questo TOOL TYPES consente di controllare la posizione, le dimensioni ed il programma di gestione che il nuovo SHELL o la nuova CLI useranno. E' necessario usare una specifica intera per finestra. Ad esempio:

WINDOW=CON:0/10/640/100/NEWCLI

WINDOW=NEWCON:0/1/640/100/AmigaShell

Il formato delle specifiche per le finestre è il seguente "Programma di gestione:x/y/w/h/nome", dove:

Programma di gestione: = CON: oppure NEWCON:
x = <numero di pixel dal margine sinistro dello schermo al margine sinistro della finestra>/
y = <numero di pixel dal margine superiore dello schermo al margine superiore della finestra>/
w = <larghezza finestra, in pixel>/
h = <altezza finestra, in pixel>/
nome = <titolo della finestra>

Nel primo esempio sopra riportato, la finestra CON: viene aperta con il lato sinistro adiacente al margine sinistro dello schermo e con il lato superiore 10 pixel al di sotto del margine superiore dello schermo. La finestra è larga 640 pixel e alta 100 pixel. Nella barra del titolo della finestra viene visualizzato NEWCLI.

I programmi di gestione disponibili sono i seguenti CON: oppure NEWCON:. CON: è la finestra standard di Amiga, mentre NEWCON: è una nuova finestra alternativa. NEWCON: consente l'editing di una riga di comandi e dispone di un buffer (memoria di transito) cronologico. Lo SHELL è un esempio di una finestra di NEWCON:. (NEWCON: viene illustrato più dettagliatamente al Capitolo 3. Altri directories di Workbench.)

STACK=

Questo TOOL TYPES consente di specificare le dimensioni della catasta operativa iniziale utilizzata dalla CLI o dallo SHELL. La dimensione della catasta è una quantità di memoria che viene riservata per un tool - strumento - specifico. (Nella maggior parte delle utilities il valore di default corrisponde a 4000 byte.)

1.1.3 Icone multiple

Per entrambe queste utilities è possibile creare delle icone multiple copiando nella finestra Preferences una qualsiasi icona project TYPE, ad esempio lo SHELL o anche l'icona Pointer. (E' possibile stabilire se un'icona è un'icona progetto dalla descrizione TYPE nella finestra INFO dell'icona stessa). Impostare il tool di default nella finestra INFO a SYS:System/CLI ed impostare i TOOL TYPES WINDOW= e STACK= a valori differenti. In questo modo viene facilitato il posizionamento della finestra.

Se, ad esempio, si desiderasse avere uno SHELL addizionale denominato Shell2 nel cassetto Utilities, sarebbe necessario procedere come segue:

1) Con il comando COPY eseguire una copia dell'icona Shell*
   `COPY Sys:Shell.info to Sys:Utilities/Shell2.info`
2) Aprire la finestra Utilities
3) Controllare il TOOL TYPES dell'icona Shell2 per assicurarsi che il tool di default sia posto su SYS:System/CLI
4) Se necessario, modificare i TOOL TYPES WINDOW= e STACK=.

*E' possibile in alternativa copiare l'icona utilizzando l'opzione Duplicate del menu Workbench.

1.1.4 Caratteristiche aggiuntive dello SHELL

Uno dei vantaggi che si hanno usando lo SHELL è la possibilità di risparmiare tempo nel processo di digitazione. Ciò consente infatti di utilizzare le funzioni di editing per le righe di comandi. Usando invece la CLI, se si commette un errore nella digitazione di un comando, è necessario usare il tasto di ritorno unitario e procedere a ritroso, cancellando tutti gli altri caratteri fino ad arrivare all'errore commesso. Lo SHELL consente invece di usare il tasto di spostamento del cursore (freccia verso verso sinistra) per spostarsi al di sopra dei caratteri, correggere l'errore e quindi premere RETURN. Non è quindi necessario ribattere l'intero comando.

Lo SHELL dispone di un suo "buffer cronologico". Questo significa che è possibile muoversi attraverso i comandi precedenti usando il tasto di movimento del cursore (freccia verso l'alto). Invece di ribattere la stessa riga eseguita tre o quattro comandi prima, è possibile richiamare ogni singolo comando premendo semplicemente il tasto per spostare il cursore verso l'alto. E' inoltre possibile individuare dei comandi specifici digitando una parte di una stringa e premendo poi i tasti Shift e freccia verso l'alto (oppure Control R). Per cercare, ad esempio, l'ultima riga di comandi che ha eseguito un DIR di una directory, battere DIR e premere contemporaneamente il tasto Shift ed il tasto di spostamento del cursore (freccia verso l'alto).

Dopo essere retrocessi di alcuni comandi, è possibile riprocedere in avanti usando il tasto che sposta il cursore verso il basso. Ciò consente anche di ripercorrere le stesse funzioni che si sono appena eseguite nel caso ci si dimentichi del modo in cui si è giunti ad uno specifico risultato o si è approdati ad una determinata azione. Premendo Shift e il tasto che sposta il cursore verso il basso (oppure Control B) si tornerà nella parte inferiore del buffer cronologico di memoria e si avrà a disposizione una riga di comandi libera.

Ecco alcune procedure alternative per correggere le righe di comandi:

Il tasto ritorno	Cancella il carattere a sinistra del cursore unitario
Il tasto Delete	Cancella i caratteri su cui si posiziona il cursore
Control K	Cancella tutto ciò che si trova tra il cursore e la fine della riga
Control U	Cancella tutto ciò che si trova tra il cursore e l'inizio della riga
Control X	Cancella l'intera riga
Shift-Tasto cursore verso sinistra (oppure Control A)	Posiziona il cursore all'inizio della riga
Shift-Tasto cursore verso destra (oppure Control Z)	Posiziona il cursore alla fine della riga
Control W	Posiziona il cursore alla successiva tabulazione.

Con lo SHELL è possibile creare degli alias o pseudonimi particolari per i comandi di AmigaDOS. E' possibile cioè attribuire a determinati comandi di uso comune una sintassi più breve e veloce. Il formato per gli alias di questo tipo è il seguente:

```
ALIAS <alias> <stringa>
```

Se, per esempio, si esegue spesso un DIR di df1, è possibile creare un alias più breve in particolare denominata "d1" - che esegua la stessa operazione:

```
ALIAS d1 "DIR df1:"
```

Incontrando un alias, lo SHELL si comporta come segue:
1) sostituisce all'alias la rispettiva <stringa>,
2) aggiunge il resto della riga di comandi che l'utente ha digitato,
3) esegue l'intera stringa di comandi.

Se si vuole sostituire il nome di un file o un'altra istruzione all'interno di un alias di questo tipo, basta utilizzare delle parentesi quadre ([]) per indicare in quale punto deve avvenire l'inserimento. Per esempio:

```
ALIAS ls "LIST [] NODATES"
```

In questo caso le parentesi rappresentano il nome del file o della directory che deve essere specificato. Ad esempio:

```
ls df1:
```

darà il listato delle directories e dei file sul dischetto in df1: senza listare data e ora. Digitando "ls c" si avrà il listato di tutti i file nella directory C: senza indicazione dell'ora e della data.

Altre caratteristiche particolari che si riferiscono agli alias:

- Gli alias sono specifici di un certo SHELL. Gli alias creati in uno SHELL non funzioneranno in un nuovo SHELL. Il file di avviamento dello SHELL s: viene eseguito automaticamente ogni volta che viene usato il comando NEWSHELL. E' possibile inserire nel file di avviamento SHELL s: gli alias di uso più frequente in modo da non doverli ricreare ogni volta che si apre uno SHELL. (Vedere Capitolo 5, Come cambiare le sequenze di avviamento).
- Digitando semplicemente ALIAS si avrà il listato degli alias correnti.
- Per eliminare un alias, battere ALIAS <alias> senza alcuna stringa.
- Alla fine di ogni stringa non viene automaticamente impostato uno spazio. Se è necessario disporre di uno spazio, assicurarsi di batterlo nella stringa stessa.

Lo SHELL consente anche di avvalersi del nuovo bit di protezione del codice macchina. Con la Versione 1.2, i bit di protezione disponibili per un file erano r (readable — leggibile), w (writable — scrivibile ossia programmabile), e (executable — eseguibile) e d (deleteable - cancellabile). La Versione 1.3 mette a disposizione degli altri bit di protezione addizionali - i bit di script, di archivio e puro. (I bit di archivio e puro verranno più esaurientemente illustrati al Capitolo 2. Vedere le spiegazioni dei comandi PROTECT e RESIDENT.)

Il comando PROTECT serve ad impostare il bit di script in un file. E' detto "script" un file che contiene una sequenza di comandi. Lo SHELL eseguirà quindi questo file come un file script EXECUTE, invece di eseguirlo come un comando. Per velocizzare l'esecuzione del file script, rendere residente il comando EXECUTE usando il comando RESIDENT di AmigaDOS. Questa procedura viene attuata generalmente all'interno della sequenza di avviamento del Workbench. Per sfruttare al massimo i vantaggi derivanti da questa funzione è opportuno procedere come segue:

- Tramite il comando PATH, assicurarsi che la directory S: si trovi nel percorso di ricerca del comando Amiga (è possibile farlo nel file della sequenza di avviamento) e/o
- copiare su RAM: l'intera directory S: o i file in codice macchina usati più frequentemente ed assicurarsi che RAM: sia nel prcorso dei comandi.

Nella directory S: si trovano alcuni script che possono essere utilizzati con il comando ALIAS dello SHELL per attribuire delle capacità di caratteri universali a comandi che non ne sono ancora provvisti. Questi codici macchina sono SPAT, che consente profili di abbinamento per comandi ad un solo argomento e DPAT, che viene usato per comandi a doppio argomento. Per esempio:

```
alias ren "execute s:dpat rename []"
alias pro "execute s:spat protect []"
```

attribuiscono rispettivamente una capacità di carattere universale ai comandi RENAME e PROTECT. (*Si rimanda al manuale AmigaDOS* per quanto riguarda le istruzioni sull'uso dei caratteri universali. Nel Capitolo 3 sono riportati degli esempi relativi a SPAT e DPAT.)

Lo SHELL supporta il normale reindirizzamento usando i simboli <e> oltre all'aggiunta di un'altra forma di reindirizzamento con l'uso di >>. Per reindirizzamento si intende l'instradamento verso un file dell'input per un comando o dell'output da un comando. Va ricordato che il simbolo >> non crea un file ma si limita ad aggiungere delle informazioni ad un file già esistente. E' anche possibile aggiungere dei commenti alla riga di comandi battendoli e facendoli procedere da un punto e virgola (;).

1.2 Il cassetto System

Analogamente alla versione 1.2, il cassetto System contiene la CLI, NoFastMem, DiskCopy, FastMemFirst, Format, SetMap e InitPrinter. Sono inoltre state aggiunte due nuove utilities, FixFonts e MergeMem, mentre il programma Say è stato trasferito al cassetto Utilities e IconEd è stato trasferito al dischetto Extras.

1.2.1 NoFastMem

Se nel sistema Amiga è presente una memoria differente dalla CHIP RAM è possibile che alcuni dei programmi software più vecchi non girino correttamente; è il caso, ad esempio, della FAST RAM, presente nell'A2000 o della RAM aggiuntiva della cartuccia di memoria A501 nell'A500. In questo caso, un doppio click sull'icona NoFastMem costringerà Amiga ad usare solamente la CHIP RAM residente. L'icona si comporta come un interruttore a levetta. Per ripristinare al sistema la memoria di espansione, fare di nuovo click sull'icona NoFastMem.

Lavorando attraverso la CLI, la memoria di espansione può essere ripristinata impostando una "interruzione" nel programma NoFastMem, sia tramite il comando BREAK che battendo Control C. Il comando Control C funzionerà solo se il programma non è stato avviato con il comando RUN.

1.2.2 FastMemFirst

Questo programma "riordina" la lista di memoria di Amiga, interessando il momento in cui viene allocata memoria all'indirizzo $C00000.

Ciò consente ai programmi di utilizzare la memoria veloce precedente a $C00000, con il risultato di ottenere un funzionamento del sistema più veloce. Se non viene specificata la necessità di usare CHIP RAM, Amiga si predispone per default all'uso della RAM $C00000, della FAST RAM e quindi della CHIP RAM. FastMemFirst modifica la sequenza di allocazione delle memorie in FAST RAM, seguita da $C00000 RAM e seguita infine da CHIP RAM.

1.2.3 MergeMem

E' possibile utilizzare MergeMem se il computer Amiga è dotato di schede di espansione della RAM aggiuntive. Con un doppio click su questa icona, MergeMem tenta di fondere le MemLists (le liste di memoria) delle schede RAM configurate sequenzialmente. Le schede RAM devono avere gli stessi attributi della RAM di espansione contigua. Lo spazio di memoria da schede RAM differenti è generalmente tenuto in gruppi di memoria separati. MergeMem tenta di fondere i gruppi di memoria differenti in un unico gruppo più vasto al fine di consentire al programma l'allocazione di blocchi di memoria di dimensioni superiori. MergeMem può fondere solo spazi di memoria che presentino gli stessi attributi.

Per eseguire MergeMem dalla CLI basta battere MERGEMEM. Se non è possibile fondere i gruppi di memoria, viene visualizzato un messaggio con il listato delle configurazioni RAM e l'indicazione che non è possibile alcuna fusione.

1.2.4 Format

Un doppio click su questa icona determina la visualizzazione della richiesta di selezionare Initialize (inizializzare) dal menu del dischetto Workbench. Per formattare ossia inizializzare un dischetto, selezionare Initialize oppure, nel caso si abbia già dimestichezza con la CLI, ricorrere al comando FORMAT. La sintassi di questo comando è la seguente:

FORMAT DRIVE <unità disco> NAME <nome> [NOICONS]
[QUICK][FFS][NOFFS]

L'opzione NOICONS impedisce che un'icona Trashcan sia aggiunta al disco appena formattato.

L'opzione QUICK specifica che il comando FORMAT procederà solo alla formattazione ed alla creazione del blocco root (e della traccia), del blocco di avviamento (e della traccia) ed alla creazione dei blocchi bitmap. E' una funzione che risulta estremamente utile se si deve riformattare un dischetto precedentemente già formattato.

Le opzioni FFS e NOFFS sono relative al disco fisso. Si tratta di un'opzione che esclude le parole chiave della MountList. L'opzione FFS indica che il disco viene usato con il FastFileSystem. L'opzione NOFFS indica che il disco viene usato con il sistema di file di default. Poiché il comando FORMAT verifica l'eventuale specifica di un sistema di file alternativo nella MountList, sono disponibili entrambe le opzioni. Se viene specificato il FastFileSystem, viene usata automaticamente l'opzione FFS. Se invece nella MountList si trova un altro sistema di file, viene usata l'opzione NOFFS. Se il disco fisso è diviso in partizioni, è necessario impostare la parola chiave DosType nella MountList in modo appropriato in relazione al sistema di file che si sta usando. (Si rimanda alla specifica sezione sulla MountList al Capitolo 3).

1.2.5 SetMap

SetMap consente di selezionare la mappa dei tasti corretta per la tastiera. La mappa dei tasti non fa che comunicare ad Amiga quale carattere registrare per ogni tasto sulla tastiera. Con un A2000 occorre selezionare i. Questo tipo di mappa di tastiera viene usato generalmente con l'A500 e l'A2000 ma funziona anche con un A1000. La tastiera i abilita inoltre i nuovi tasti del tastierino numerico.

Altre mappe di tastiere sono incluse nel dischetto Extras (nella directory Devs/keymaps) e possono essere copiate sul dischetto Workbench. (A questo proposito si rimanda alla sezione specifica sulle mappe dei tasti nel Capitolo 3). La mappa dei tasti usa0 è specificamente concepita in vista della compatibilità con il software di vecchio tipo basato su Kickstart Versione 1.0. La mappa dei tasti usa2 corrisponde alla tastiera Dvorak. Per il resto si tratta di mappe di tasti internazionali relative alle varie tastiere di tipo europeo e scandinavo.

1.2.6 FixFonts

Consente l'aggiornamento dei file relativi ai font nella directory FONTS:. E' un programma usato quando vengono aggiunti o cancellati dei font da una qualsiasi delle subdirectory nella directory FONTS:. FixFonts provvede a correggere tutti i file font in modo che riproducano esattamente il preciso contenuto delle sub-directory in FONTS:.

1.2.7 InitPrinter

Selezionando questa icona, la stampante viene inizializzata usando le predisposizioni specificate nelle Preferences. InitPrinter invia dei codici di escape al dispositivo di stampa in modo che quest'ultimo sia messo in grado di leggere le variabili dalle Preferences. Questo comando può essere usato sia dal Workbench che dalla CLI.

1.3 Il Cassetto Prefs

Nella versione 1.3, Preferences si trova nel cassetto Prefs. Quando si apre il cassetto viene visualizzata una finestra che consente di selezionare una tra le seguenti cinque icone:

Preferences — apre la finestra principale Preferences
Pointer — apre la finestra Edit Pointer
Printer — apre la finestra Change Printer
Serial — apre la finestra Change Serial
CopyPrefs — copia la configurazione del sistema in df0:devs (una funzione utile nel caso di sistemi con unità a disco fisso non autoavvianti).

Anche se è possibile entrare direttamente in una finestra Pointer, Printer o Serial, all'uscita si è riportati automaticamente alla finestra principale Preferences. Per salvare tutte le modifiche apportate ad altre finestra è necessario selezionare Save sulla finestra Preferences. Dopo aver selezionato Save, Use o Cancel, si viene riportati automaticamente allo schermo Workbench o alla finestra CLI.

Utilizzando Preferences dalla CLI è anche possibile specificare degli argomenti per le righe di comandi. La sintassi è la seguente:

PREFERENCES [POINTER\PRINTER\SERIAL]

Questa opzione specifica quale finestra va aperta.

Sia la finestra principale Preferences che la finestra Change Printer hanno subito delle modifiche. Le finestre Change Serial ed Edit Pointer presentano invece le stesse caratteristiche presenti nella Versione 1.2.

1.3.1 La finestra principale Preferences

La sola modifica apportata alla finestra principale Preferences è l'eliminazione dell'opzione On/Off della CLI. Inoltre, se il sistema è dotato di un orologio alimentato a batteria, la data e l'ora vengono aggiornate automaticamente se viene selezionato la funzione Save o la finestra principale Preferences.

1.3.2 La finestra Change Printer

La finestra Change Printer è rimasta invariata. Solo la funzione Graphic Select è stato sostituita da due nuove: Graphic 1 e Graphic 2. Inoltre, l'unico driver per stampante incluso nel dischetto Workbench è Generic. Tutti gli altri driver per stampante si trovano ora nel dischetto Extras. Per copiare i driver per stampante nella directory di DEVS:printers di Workbench è necessario utilizzare InstallPrinter, che si trova nel cassetto Utilities. Per individuare il driver appropriato alla stampante di cui si dispone, si rimanda al Capitolo 4, Driver per stampanti.

Graphic 1

La nuova funzione Graphic 1 è equivalente alla funzione Graphic Select Versione 1.2 ed è utilizzata per selezionare la prima delle due finestre Preferences per per la grafica delle stampanti.

E' disponibile una nuova opzione per Print Shade, Gray Scale2, per la stampa di immagini disegnate usando il monitor A2024 (che supporta un massimo di quattro gradazioni di grigio).

Graphic 2

Selezionabile con un click sulla funzione Graphic 2 nella finestra Change Printer, questa nuova finestra di Preferences mette a disposizione ulteriori potenzialità grafiche di stampa. Le funzioni disponibili sono le seguenti:

Smoothing [ON|OFF] — tenta di livellare le linee diagonali. Questa opzione è particolarmente idonea all'uso con programmi che eseguono la stampa della memoria grafica del testo (ad esempio ProWrite, PageSetter, CityDesk, Publisher 1000, NotePad, ecc.). Si tratta di una tecnica che comporta approssimativamente un dimezzamento della nella velocità di stampa. N.B.: La tecnica dithering FloydSteiberg (F-S) non può essere usata congiuntamente a Smoothing. In caso contrario il modo dithering verrebbe automaticamente commutato in Ordered. (La tecnica dithering verrà spiegata più esaurientemente più avanti nel corso di questa sezione). Il valore di default è OFF.

Left Offset —sposta orizzontalmente l'immagine stampata. E' un'opzione che consente di fissare effettivamente un margine sinistro. Si possono selezionare valori di offset ossia di spostamento relativo ad incrementi di decimi di un pollice. L'opzione Center (spiegata qui di seguito) disabilita Left Offset. Il valore di default è pari a 0.0 pollici.

Center [ON|OFF] — centra orizzontalmente l'immagine stampata. E' un'opzione che esclude temporaneamente il valore di Left Offset. Il valore di default è OFF.

Density [da 1 a 7] — seleziona la densità della grafica stampata. Minore è la densità, minore è il tempo necessario per la stampa (per le stampanti con densità multiple). Per la descrizione delle varie opzioni relative alla densità disponibili in ogni singola stampante si rimanda alle specifiche dei driver per stampanti V1.3 (incluse nel Capitolo 4). Il valore di default è densità 1.

Color Correct R/G/B — fa sì che i colori che appaiono sullo schermo risultino il più possibile fedeli a quelli riprodotti dalla stampante. Si tratta di una opzione che cerca di adeguare tutti i toni di rosso (R), verde (G) o blu (B) che appaiono sullo schermo a quelli della stampante. Senza correzione del colore, il dispositivo di stampa è in grado di stampare tutti i 4096 colori a disposizione di Amiga su una stampante a colori. Applicando però la correzione del colore, il numero globale dei colori che è

possibile stampare viene ridotto a 3172 (vengono persi 308 tonalità di colore per ogni colore selezionato).

Per vedere quale sia l'effetto di questa opzione, stampare due volte un'immagine con delle tonalità piene di rosso, blu e verde, la prima con l'opzione Color Correct attivata e la seconda con la stessa funzione disattivata. Paragonare quindi le due immagini ottenute con l'immagine che viene visualizzata sullo schermo. I toni riprodotti nell'immagine realizzata con la funzione Color Correct attivata dovrebbero risultare più fedeli ai colori visualizzati sul monitor. Il valore assunto per default è no color correction (R, G e B non vengono selezionati).

Dithering [Ordered|Halftone|F-S] — imposta la tecnica dithering. Con dithering si intende la stampa di puntini di diversi colori in modo tale che questi risultino talmente piccoli e ravvicinati da far sì che l'occhio li percepisca come un'unico colore. E' una tecnica che consente di riprodurre delle stampe con tonalità di colore diverse anche se la stampante utilizza solo quattro colori. Il valore di default è ORDERED. N.B.: Se precedentemente è stata selezionata una Shade Black-White (dallo screen Graphic 1) cambiando il tipo di dithering non si ottiene nessun effetto per quanto riguarda la stampa.

Ordered — Le diverse intensità di colore della stampante vengono ottenute avvalendosi di una tecnica di dithering ordinata. I differenti toni vengono riprodotti dalla stampante utilizzando un profilo ordinato di punti.
Halftone — Le varie intensità di colore della stampante vengono ottenute ricorrendo ad una tecnica di dithering a mezzetinte. Si tratta di una tecnica simile a quella usata nei quotidiani e nei libri a fumetti, che funziona meglio con le stampanti ad alta densità (superiori a 150 punti per pollice).
F-S — Le intensità di colore sulla stampante vengono riprodotte utilizzando il metodo di distribuzione degli errori Floyd-Steinberg. Si tratta di una opzione che comporta un dimezzamento della velocità di stampa. N.B.: La selezione di questa opzione disattiva automaticamente la funzione Smoothing poiché si tratta di funzioni reciprocamente esclusive. Anche questa tecnica funziona meglio con le stampanti ad alta densità (superiori a 150 punti per pollice).

Scaling [Fraction|Integer] — seleziona il criterio di scala. Il valore di default è FRACTION.

Fraction —Viene eseguita la normale scalatura normale.

Integer — Ogni punto che appare sullo schermo verrà riprodotto in stampa come un numero pari di punti sia sull'asse delle x che sull'asse delle y. Ad

esempio, se l'immagine originale è di 320 x 200, l'immagine stampata presenterà una larghezza di 320, 640 o 960 punti, ecc. L'altezza sarà pari a 200, 400 o 600 punti, ecc. E' un'opzione che va selezionata nel caso sia necessario riprodurre un'immagine che contenga delle linee verticali od orizzontali estremamente sottili (simili ad una griglia).

La dimensione effettiva dell'immagine stampata corrisponderà alla dimensione richiesta ridotta o ingrandita in scala secondo il valore multiplo più vicino all'effettivo valore di larghezza e di altezza dell'immagine. Questa scalatura non tiene conto della resa visiva del dispositivo di stampa. E' quindi possibile che si ottengano delle immagini lievemente distorte (non corrette dal punto di vista della resa visiva). Si tratta di un'opzione estremamente utile anche nel caso sia necessario procedere alla stampa di testi con immagini a matrice di punti (come ad esempio si verifica in Notepad), poiché i font non vengono distorti dal processo di scalatura frazionario.

Width Limit — limita la larghezza dell'immagine stampata. Il valore della larghezza può essere diminuito di decimi di pollice, di pixel o di un fattore di moltiplicazione. Il valore di default è 0. (Vedere Limits qui di seguito).

Height Limit — limita l'altezza dell'immagine stampata. Il valore relativo all'altezza può essere diminuito di decimi di pollice, di pixel o di un fattore di moltiplicazione. Il valore di default è zero. (Vedere Limits).

<- Limits [Ignore|Bounded|Absolute|Pixels|Multiply] - fissa le modalità in cui vengono interpretati i limiti di larghezza e di altezza. Il valore di default è IGNORE.

Ignore — I limiti vanno ignorati. (Questa opzione corrisponde al valore di default ed è inclusa per consentire a questa versione di restare compatibile con il software precedente alla versione 1.3.) Le dimensioni dell'immagine stampata corrispondono alle dimensioni richieste specificamente nell'applicazione vincolate da quanto segue:
larghezza = (margine destro - margine sinistro + 1) / Caratteri per pollice

altezza = righe per pagina / righe per pollice

Bounded — Le dimensioni dell'immagine stampata sono determinate dal limite di larghezza e dal limite di altezza. Ad esempio, se l'immagine stampata presenta delle dimensioni non superiori ai 4 x 5 pollici (ma potrebbe anche presentare delle dimensioni inferiori), impostare MaxWidth a 40, MaxHeight a 50 e selezionare Bounded. L'opzione è prevista in modo da evitare che i parametri di testo (i margini, le righe per pagina) debbano essere cambiati ogni volta che si procede alla realizzazione di una stampa grafica.

Absolute — Il limite di larghezza e il limite di altezza vengono interpretati come valori assoluti. Le dimensioni dell'immagine stampata non sono più vincolate da nessun valore. Per contro, viene specificata la dimensione dell'immagine assoluta. Per esempio, se l'immagine stampata deve presentare delle dimensioni pari esattamente a 4 x 5 pollici, impostare MaxWidth a 40, Width Limit a 50 e selezionare Absolute. La funzione esclude completamente la caratteristica di aspetto del dispositivo di stampa. E' possibile quindi che si determinino delle forti distorsioni nell'immagine (non vengono rispettati i rapporti di aspetto).

Può verificarsi il caso in cui si desideri avere una stampa che presenti degli specifici valori di larghezza e di altezza e che contemporaneamente rispetti il rapporto di aspetto in modo da riprodurre un'immagine non distorta. In questo caso, è necessario impostare Width Limit o Height Limit alla dimensione desiderata ed impostare l'altro limite a zero. Se una dimensione è impostata a zero, il rapporto di aspetto corregge solo questa dimensione. Per esempio, se Width Limit è impostato a 40 ed Height Limit a 0, l'immagine stampata presenterà una larghezza di 4 pollici e un'altezza tale da rispettare il rapporto di aspetto.

Se entrambe le dimensioni assumono valore 0, l'immagine stampata presenterà una larghezza pari ad un massimo numero di punti disponibili per la stampante e con un'altezza tale da rispettare il corretto rapporto di aspetto.

Pixels — Width Limit e Height Limit vengono interpretati come pixel invece che come decimi di pollice. Per il resto, valgono le stesse regole dell'opzione Absolute.

Multiply — Width Limit e Height Limit vengono utilizzati per moltiplicare la larghezza e l'altezza dell'immagine sorgente. Ad esempio, specificando Width Limit pari a 2 e Height Limit pari a 4, l'immagine stampata presenterà una larghezza pari a due volte quella dell'immagine sorgente (in pixel) e un'altezza pari a quattro volte l'altezza dell'immagine sorgente. Se l'immagine sorgente avesse quindi una dimensione pari a 320 x 200, l'immagine stampata risulterebbe pari a 640 (320 x 2) pixel di larghezza e pari a un'altezza di 800 (200 x 4) pixel. Valgono in questo caso le stesse regole di Absolute (Width Limit = 0 e Height Limit = 0). Valgono inoltre anche tutti i vantaggi relativi ad Integer.

1.3.3 CopyPrefs

Con un doppio click su questa icona viene visualizzata una finestra con il messaggio "Copying devs:system-configuration to DF0:DEVS". Si tratta di un'opzione valida per quegli utenti che hanno assegnato DEVS: a qualcosa di diverso della directory devs del disco di avviamento, ad esempio per gli utenti che dispongono di sistemi con disco fisso non autoavvianti e che devono ricorrere al dischetto di avviamento (ad esempio gli utenti dell'A2090). CopyPrefs va usato se si ha cambiato Preferences nel disco fisso e si desidera aggiornare il proprio dischetto di avviamento Workbench. CopyPrefs provvede a copiare il file relativo alla configurazione del sistema dal disco fisso sul dischetto Workbench. Il disco appropriato deve trovarsi in df0: nel momento in cui viene attivato CopyPrefs.

1.4 Il cassetto Utilities

Il cassetto Utilities nella versione Workbench 1.3 ha una dimensione più che tripla rispetto alla versione 1.2. Say e GraphicDump assieme a Notepad, Calculator e Clock sono stati rimossi dal cassetto System e collocati nelle Utilities. Sono stati inoltre aggiunti altri cinque nuovi programmi: ClockPtr, CMD, InstallPrinter, MORE e Printfiles.

- ClockPtr — trasforma il puntatore in un orologio digitale
- CMD — reindirizza un'uscita seriale o parallela ad un file
- InstallPrinter — copia i programmi di gestione delle stampanti dal dischetto Extras sul dischetto Workbench
- MORE — consente la lettura di file di testo ASCII in una finestra Workbench
- PrintFiles — consente la stampa di più file.

1.4.1 ClockPtr

Se lo schermo Workbench è attivato, il programma ClockPtr trasforma il puntatore di Workbench in un orologio digitale. Per attivare la funzione ClockPtr dal Workbench, fare un doppio click sulla sua icona. Togliere il puntatore dalla finestra Utilities ed eseguire un click con il mouse. Il puntatore viene automaticamente trasformato in un orologio. ClockPtr visualizza l'ora e i minuti. Per visualizzare i minuti e i secondi, rimuovere il puntatore e collocarlo nell'angolo superiore di sinistra dello schermo di Workbench. In questo modo verrà visualizzato un timer. Per visualizzare la data, muovere il puntatore fino a disporlo sul margine sinistro dello schermo di Workbench. Per chiudere ClockPtr, eseguire un doppio click sulla sua icona o

digitare Control C se la funzione è stata avviata dalla CLI. Se ClockPtr viene eseguito dalla CLI (usando il comando RUN di AmigaDOS), per chiudere utilizzare il comando BREAK.

Per impostare l'ora, utilizzare il comando DATE oppure SETCLOCK (vedere il Capitolo 2).

1.4.2 CMD

CMD consente di reindirizzare i CMD_WRITE di una periferica seriale o parallela ad un file designato, permettendo di ridirigere l'output della stampante verso un file. (CMD_WRITE è una funzione interna Amiga che controlla il comportamento del computer. Se si usa un programma software o un comando CLI per inviare informazioni alla stampante, Amiga viene informata della decisione tramite CMD_WRITE.)

Per eseguire CMD dalla CLI, adottare il formato seguente:

```
CMD <nome periferica> <nome file> [OPT s|m|n]
```

<nome periferica> può riguardare sia una periferica "seriale" che una "parallela" mentre <nome file> è il nome del file a cui va inviato l'output reindirizzato. Si noti che CMD non accetta "PAR:" oppure "SER:" come nomi di periferica.

Le opzioni di CMD sono le seguenti:

s Salto di qualsiasi abbreviazione di scrittura (generalmente un reset se si sta reindirizzando la stampa dello schermo)*

m Provvede a installare più file fino a che non viene digitato un comando BREAK o Control-C

n Attiva NOTIFY (utili messaggi relativi al procedere dell'operazione)

* Nella stampa dello schermo, il primo CMD_WRITE è generalmente un ripristino della stampante. La periferica stampante in questo caso ritarda il completamento del ripristino quanto basta per evitare la perdita dei dati di output successivi. Usando CMD per reindirizzare l'output verso un file, questo ritardo viene perso. Se il programma di gestione della stampante emette un ripristino all'inizio della stampa dello schermo, utilizzare l'opzione s per far sì che il file ignori il CMD_WRITE iniziale.

CMD può essere utilizzato anche dal Workbench. Specificare, in questo caso, il nome della periferica, il nome del file e le opzioni tramite i TOOL TYPES dell'icona. Selezionare l'icona CMD, quindi selezionare INFO dal menu Workbench. CMD riconosce il seguenti parametri nel campo TOOL TYPES dell'icona CMD:

DEVICE	Periferica, sia parallela che seriale; il default è parallela.
FILE	Il nome del file di output; il default è ram:CMD_file.
SKIP	Impostato a TRUE per saltare qualsiasi scrittura abbreviata; l'assunzione di default è FALSE — non salta la scrittura iniziale.
MULTIPLE	Impostato a TRUE per installare più file; il default è FALSE — non provvede all'installazione.
NOTIFY	Impostato a TRUE per ricevere dei messaggi sul procedere dell'operazione; il default è FALSE — non vengono inviati messaggi.

Un doppio click sull'icona CMD attiva il reindirizzamento come specificato in TOOL TYPES.

1.4.3 InstallPrinter

InstallPrinter è un programma che consente di copiare un programma di gestione stampante dal dischetto Extras sulla directory devs:printers sul dischetto Workbench senza dover ricorrere a comandi AmigaDOS o senza dover aprire uno SHELL o una CLI. Con un doppio click sull'icona InstallPrinter viene visualizzata una finestra che fornisce un listato dei programmi di gestione inclusi sul dischetto Extras. Sui caratteri di richiesta, battere il nome del programma di gestione desiderato e premere quindi RETURN. Il file relativo al programma di gestione della stampante verrà automaticamente copiato nella directory devs:printers del dischetto Workbench mentre il nome del programma di gestione verrà visualizzato nella finestra Change Printer delle Preferences. E' anche possibile usare dei caratteri universali per copiare più di un programma di gestione. Per uscire da InstallPrinter senza copiare un programma di gestione, premere RETURN.

1.4.4 MORE

MORE è una utility che consente di leggere i file di testo in ASCII. Ci sono due modi per eseguire MORE dal Workbench. Se il file di testo è comprensivo di un'icona, selezionare l'icona MORE e quindi, mantenendo premuto il tasto Shift, eseguire un doppio click sull'icona del file di testo. Se per il file di testo non è invece prevista alcuna icona, eseguire semplicemente un doppio click sull'icona MORE. Verrà a questo punto visualizzato un messaggio che richiede il nome del file di testo. Assicurarsi di specificare il percorso completo.

Il formato per eseguire MORE dalla CLI è il seguente:

```
MORE <nome file>
```

Specificando il nome del file da visualizzare, assicurarsi di battere il percorso completo, incluso il nome del dischetto (o il numero dell'unità disco), la directory ed il file. Se non si specifica un file, MORE visualizzerà una breve spiegazione ed un messaggio che richiede di indicare il nome del file.

Eseguendo MORE, sul margine inferiore della finestra verrà visualizzato un messaggio del tipo "`— More (48%) —`". Ciò indica la percentuale del file che è stata visualizzata fino a quel momento. Per spostarsi sullo schermo, usare le seguenti sequenze di tasti:

<SPACE>	visualizza la pagina seguente
<BACKSPACE>	visualizza la pagina precedente*
<RETURN>	visualizza la riga seguente
<	visualizza la prima pagina*
>	visualizza l'ultima pagina*
%n	visualizza approssimativamente n% nel file*
CTRL + L	rigenera la finestra
/<stringa>	MORE esegue una ricerca della stringa di caratteri specificata dopo il carattere / tenendo conto delle maiuscole e delle minuscole
.<stringa>	MORE esegue la ricerca della stringa specificata senza tener conto delle maiuscole e delle minuscole
n	individua la successiva comparsa della stringa

h	help (visualizza un listato simile a questo)
q	esce dalla funzione (oppure Control C)
E	esegue modifiche utilizzando l'editor impostato in ENV: EDITOR

*MORE accetta anche l'input da un PIPE. Poiché l'input standard accettato dal programma di gestione Pipe è di lunghezza indeterminata, i comandi contrassegnati da un asterisco sono disabilitati quando l'imput MORE proviene da un PIPE (si rimanda al Capitolo 3, Altre directory di Workbench).

Per ricerca che tenga conto delle maiuscole e delle minuscole si intende che MORE cerca la stringa esattamente come viene battuta. Se la stringa viene battuta in lettere maiuscole, MORE cercherà solo le comparse della stringa che sono espresse in lettere maiuscole. Una ricerca che non tenga conto delle maiuscole e delle minuscole significa invece che la stringa cercata può essere indifferentemente battuta in lettere maiuscole o minuscole.

Raggiunta l'ultima pagina, alla base dello schermo comparirà il messaggio "`– Less –`".

Utilizzando MORE dalla CLI oppure dallo SHELL, se viene definita la variabile di ambiente EDITOR, è possibile richiamare un editor da utilizzare nel file che si sta osservando (battere Shift-E). Nella variabile EDITOR dovrebbe essere specificato il percorso completo all'editor desiderato, ad esempio Extras:Tools/MEMACS oppure C:ED. (Per ulteriori informazioni relative all'uso delle variabili di ambiente si rimanda alla sezione Programma di gestione della RAMla sessione di questo Capitolo ed ai comandi GETENV e SETENV al Capitolo 2.)

NOTA: Se utilizzando MORE si preme accidentalmente il tasto Escape, il programma viene interrotto. Per continuare, premere il tasto "q" oppure il tasto "h".

1.4.5 PrintFiles

PrintFiles consente di copiare dei file sulla stampante. PrintFiles accetta anche più nomi di file, per cui è possibile predisporre una stringa di file da stampare. Se PrintFiles non è in grado di trovare o di aprire uno di questi file, lo salta e si posiziona sul successivo.

Per eseguire PrintFiles dalla CLI, adottare la seguente sintassi:

PRINTFILES [-f] <nome file> [[-f] <nome file>] [[-f] <nome file>] ...

Il flag -f attiva il modo form feed (avanzamento modulo) che inserisce un codice di avanzamento modulo tra file successivi e alla file del/dei file. Per specificare il modo form feed dal Workbench, selezionare l'opzione INFO dal menu di Workbench che richiamerà la finestra INFO di PrintFiles. Aggiungere quindi "FLAGS=formfeed" ai TOOL TYPES dell'icona.

Per usare PrintFiles dal Workbench:

1) Selezionare l'icona relativa al primo file che si desidera stampare.
2) Tenere premuto il tasto Shift e selezionare quindi le icone dei file aggiuntivi che si vogliono stampare.
3) Mantenere premuto il tasto Shift ed eseguire un doppio click sull'icona PrintFiles.

1.4.6 GraphicDump

GraphicDump invia alla stampante un comando di stampa del primo schermo Intuition 10 secondi dopo aver eseguito un doppio click sull'icona relativa. (I 10 secondi permettono di riordinare gli schermi a piacere in modo che il primo sia quello effettivamente stampato per primo). Rispetto alla versione 1.2, GraphicDump ha subito una modifica: nella nuova versione è infatti possibile specificare le dimensioni della stampa risultante. Per richiamare GraphicDump dalla CLI, usare la seguente sintassi per l'istruzione:

GraphicDump [TINY|SMALL|MEDIUM|LARGE|xpunti:ypunti]

Per definire le dimensioni della stampa sono disponibili cinque opzioni:

TINY	La larghezza della stampa risultante equivale a circa un quarto della larghezza complessiva consentita dalla stampante. L'altezza assume un valore tale da rispettare il rapporto di aspetto dell'immagine originale dello schermo.
SMALL	La larghezza della stampa risultante equivale a circa la metà della larghezza consentita dalla stampante. L'altezza assume un valore tale da rispettare il rapporto di aspetto dell'immagine originale dello schermo.

MEDIUM — La larghezza della stampa risultante equivale a circa tre quarti della larghezza complessiva consentita dalla stampante. L'altezza assume un valore tale da rispettare il rapporto di aspetto dell'immagine originale dello schermo.

MEDIUM — La larghezza della stampa risultante equivale alla larghezza massima consentita dalla stampante. L'altezza assume un valore tale da rispettare il rapporto di aspetto dell'immagine originale dello schermo. (Richiamando GraphicDump dal Workbench, LARGE è assunto come valore di default nella stampa.)

xpunti:ypunti — xpunti va usato per esprimere la massima larghezza in punti; ypunti va usato per esprimere la massima altezza in punti. Ciò consente all'utente di attribuire alle dimensioni qualsiasi valore desiderato che rientri nei parametri accettati dalla stampante.

Affinché GraphicDump sia in grado di riconoscere le opzioni TINY, SMALL, MEDIUM e LARGE, il parametro Limits nelle Preferences deve essere impostato a Ignore (l'opzione di default). Se i Limits prevedono un'opzione differente, le dimensioni della stampa risultante verranno determinate dall'opzione specificata. Negli esempi seguenti, Limits è impostato a Ignore.

1) Per riprodurre una stampa dell'immagine che appare sul primo schermo sul monitor e che presenta una larghezza pari a circa la metà della massima larghezza consentita dalla stampante, è necessario battere:

```
1> GRAPHICDUMP SMALL
```

2) Per specificare le esatte dimensioni della stampa desiderata, per esempio se si vuole ottenere una stampa di 640 pixel per 200 pixel è necessario battere:

```
1> GRAPHICDUMP 640:200
```

1.4.7 Clock

Richiamando la funzione Clock, viene visualizzato un orologio analogico di 170 x 90 pixel. Se l'orologio è nel modo analogico è possibile utilizzarne la funzione di dimensionamento per ingrandirlo o per ridurlo.

Se si preferisce una visualizzazione digitale, è possibile scegliere tra le opzioni

Digital 1 oppure Digital 2. Digital 1 visualizza l'orologio in una finestra rettangolare, con le cifre disposte su due righe, una per l'ora e una per la data. Digital 2 è una finestra di dimensioni minori che viene visualizzata sulla riga dei titoli in modo da non coprire nessun altro elemento visualizzato sullo schermo. Attivata l'opzione Date, l'ora e la data vengono visualizzate alternativamente all'interno della finestra.

La funzione Alarm (sveglia) si comporta esattamente come nella versione precedente eccetto per il fatto che l'orologio rimane funzionale anche nel momento in cui viene visualizzata la finestra Alarm. Nella versione 1.2, invece, l'orologio veniva disattivato nel momento in cui veniva visualizzata la richiesta della sveglia. Nota: Se la sveglia è in funzione, è impossibile chiudere l'orologio.

Attivando l'orologio dalla CLI, è possibile usare righe di comandi per specificare il tipo di orologio desiderato. L'istruzione adotta la sintassi seguente:

```
CLOCK [ANALOG|DIGITAL1|DIGITAL2][=<x>,<y>
      [,<larghezza>,<altezza>]][12HOUR|24HOUR]
      [SECONDS][DATE]
```

Le opzioni disponibili sono le seguenti:

ANALOG, DIGITAL1 oppure DIGITAL2 — che corrispondono al menu Type di Clock descritto precedentemente; il valore di default è ANALOG.

=<x>,<y> — per il posizionamento dell'orologio. Il valore assegnato a <x> corrisponde al numero dei pixel in senso orizzontale a partire dal margine sinistro dello schermo mentre <y> corrisponde al numero di pixel a partire dal margine superiore dello schermo. Le opzioni <larghezza>, <altezza> sono relative alle dimensioni dell'orologio analogico e sono espresse in pixel. Se questa opzione viene utilizzata per un orologio digitale, il computer la ignora. Battendo questa opzione, assicurarsi che non ci siano spazi tra la parola ANALOG e il segno di uguale. Il valore di default è = 10,15.

12HOUR oppure 24HOUR — per selezionare un orologio a 12 ore (AM/PM) oppure un orologio a 24 ore; il valore di default è 12 ore.

SECONDS — visualizza i secondi; il default non visualizza i secondi.

DATE — visualizza la data; il default non visualizza la data.

Ad esempio:

```
1> Run Clock ANALOG=10,20,600,160 12 HOUR DATE
```

determinerà la visualizzazione sullo schermo di un orologio analogico in posizione 10, 20, di 600 pixel di larghezza per 160 pixel di altezza nel modo da 12 ore (con indicazione AM/PM), con la data.

1.5 I due RAM Disk

Nella nuova versione di Workbench sono previsti anche due RAM Disk. Il programma standard di gestione della RAM (RAM:), che fa comparire automaticamente sullo schermo del Workbench un'icona rappresentante un dischetto e il nuovo recoverable ramdrive.device (RAD:).

1.5.1 Il programma di gestione della RAM

Il programma di gestione della RAM, posto nella directory L: di Workbench è il RAM: Disk standard che è sempre stato fornito con Amiga. Questo programma di gestione viene visualizzato nell'angolo superiore destro dello schermo Workbench come icona RAM DISK. Amiga riconosce questo "dischetto" come una RAM:, allo stesso modo in cui è in grado di riconoscere un dischetto nell'unità disco interna come df0:. RAM: cambia dimensione in relazione a quanto vi è registrato ed è perciò sempre pieno al 100%. Viene espanso se vengono aggiunti dei file e viene ridotto nel caso i file vengano cancellati.

I problemi più ricorrenti nel programma di gestione della RAM sono stati risolti nella Versione 1.3. Le differenze sostanziali consistono in quanto segue:

- Il programma di gestione della RAM viene ora denominato "RAM DISK"
- Il suo nome può essere cambiato utilizzando l'opzione RENAME del menu di Workbench.

Durante l'esecuzione della sequenza di avviamento di Workbench vengono creati in RAM: diverse directory cui vengono poi assegnati i nomi delle device logiche T:, ENV: e CLIPS:. La directory T: di RAM: è usata per gli script mentre CLIPS: è una nuova directory in cui memorizzare le clips (i "ritagli") dalla clipboard.device. Queste directory possono essere lasciate in RAM: oppure possono essere assegnate altrove.

ENV: serve a memorizzare le variabili ambiente create con il comando SETENV. SETENV viene utilizzato per assegnare un valore ad una variabile. Questo non deve essere necessariamente un valore matematico o numerico ma piuttosto una stringa variabile. Per esempio, se si vuole utilizzare l'opzione Editor del programma MORE e si vuole utilizzare MEMACS come strumento di editing, è necessario battere:

```
SETENV EDITOR "Extras 1.3:Tools/MEMACS"
```

In questo caso, il nome e il percorso relativi al programma di editing costituiscono la stringa variabile. Cercando nella directory ENV: dopo aver usato SETENV, si troverebbe un file chiamato EDITOR. Attualmente, le variabili ambiente vengono usate da MORE e dal comando IF. In futuro verranno usate anche da altri comandi.

Una volta creata una variabile con SETENV, se si vuole in seguito controllare quale stringa le sia stata assegnata, è necessario usare il comando GETENV. Battere in questo caso semplicemente GETENV seguito dal nome della variabile. Il sistema risponde con il valore o la stringa assegnati a questo nome.

1.5.2 La Recoverable Ramdrive.device

Una ramdrive ricuperabile consente di accedere al contenuto della ramdrive.device dopo aver eseguito il riavviamento della macchina. Anche se il riavviamento non viene effettuato con il dischetto Workbench (per esempio con un programma di word processing), la ramdrive ricuperabile resterebbe attivata e manterrebbe sempre il suo contenuto registrato. Il suo contenuto non va perso a meno che non si spenga Amiga o si richiami il comando REMRAD.

Analogamente a un disco fisso o a qualsiasi altro dispositivo di espansione, la ramdrive deve essere installata prima dell'uso. Nel file MountList della directory DEVS: di Workbench è inclusa un'entry campione MountList (detta RAD:). Viene ora descritta una sessione CLI che funge da esempio per eseguire queste operazioni:

```
1> TYPE devs/MountList
```

Serve a verificare che l'entry per RAD: sia effettivamente presente. L'entry di default ha il cilindro alto impostato a 21. A titolo indicativo, si tenga presente che un dischetto standard Amiga ha 79 cilindri. Per aumentarne le dimensioni, incrementare il numero dell'entry relativa al cilindro alto.

```
1> MOUNT rad:
```

Comunica ad Amiga che la Recoverable ramdrive.device è in uso. Per verificare se RAD: è stato installato correttamente, usare il comando INFO.

```
1> RELABEL DRIVE Rad: NAME MyRad
```

Alla periferica può essere attribuito qualsiasi nome a piacere eccetto RAM, per non confonderla con l'altro disco RAM di Workbench.

```
1> DISKCHANGE Rad:
```

Informa Workbench che è stato modificato il nome con RELABEL.

Se il computer non è stato già aggiornato a Kickstart Versione 1.3, utilizzando il nuovo dischetto Kickstart 1.3 nell'A1000 oppure installando la nuova ROM Kickstart 1.3 nell'A500 o nell'A2000, ogni volta che si esegue il riavviamento sarà necessario eseguire MOUNT RAD:.

Se si vuole eliminare RAD: senza dover spegnere l'intero sistema, è possibile usare il comando REMRAD. Battendo REMRAD sul carattere di richiesta della CLI, RAD: viene rimosso. Riavviando la macchina, RAD: non viene ricuperato.

Usando la Kickstart Versione 1.3 è possibile eseguire il riavviamento direttamente da RAD: senza dover inserire nell'unità a dischetti un dischetto Workbench o qualsiasi altro dischetto di avviamento. (Si rimanda al Capitolo 5, Come cambiare le sequenze di avviamento).

2. AmigaDOS e la Directory c di Workbench

In questo capitolo vengono illustrate tutte le modifiche o le rettifiche apportate ai comandi della directory C: di Workbench. Nella sezione che segue vengono elencati anche altri nuovi comandi. Per maggiori informazioni su AmigaDOS si rimanda al *Manuale AmigaDOS* pubblicato da Bantam Books e disponibile presso i maggiori rivenditori di computer.

Nella directory C: di Workbench sono presenti sessantaquattro comandi:

ADDBUFFERS	EDIT	JOIN	RESIDENT
ASK	ELSE	LAB	RUN
ASSIGN	ENDCLI	LIST	SEARCH
AVAIL	ENDIF	LOADWB	SETCLOCK
BINDDRIVERS	ENDSKIP	LOCK	SETDATE
BREAK	EVAL	MAKEDIR	SETENV
CD	EXECUTE	MOUNT	SETPATCH
CHANGETASKPRI	FAILAT	NEWCLI	SKIP
COPY	FAULT	NEWSHELL	SORT
DATE	FF	PATH	STACK
DELETE	FILENOTE	PROMPT	STATUS
DIR	GETENV	PROTECT	TYPE
DISKCHANGE	ICONX	QUIT	VERSON
DISKDOCTOR	IF	RELABEL	WAIT
ECHO	INFO	REMRAD	WHICH
ED	INSTALL	RENAME	WHY

Molti di questi comandi vengono utilizzati solo dai programmatori e dagli utenti più esperti. Anche molti utenti "medi" trovano comunque AmigaDOS estremamente funzionale per organizzare le informazioni contenute sui loro dischetti. Per questa ragione, verranno spiegati qui tutti i comandi nuovi o che sono stati revisionati, in modo da mettere queste informazioni a disposizione di tutti gli utenti.

2.1 Comandi non modificati

Nella Versione 1.3 i seguenti comandi non sono stati modificati. Per una documentazione più esauriente si rimanda al *Manuale AmigaDOS*.

BREAK	Imposta flag di attenzione in un processo specificato.
CD	Imposta, modifica o dà il listato della directory attuale.
ED	Corregge file di testo (è uno screen editor).
EDIT	Corregge file di testo analizzando sequenzialmente il file sorgente (è un line editor).
ELSE	Indica un'alternativa in seno a una condizionale in un file script.
ENDIF	Termina un blocco IF in un file script.
FAILAT	Imposta la condizione di errore in un file script.
FAULT	Stampa il messaggio(i) di errore specificato(i).
LAB	Specifica una label in un file script.
MAKEDIR	Crea una nuova directory.
QUIT	Esce da una sequenza di comandi con un codice di errore specificato.
RELABEL	Cambia il nome volume di un disco.
RENAME	Cambia il nome di un file o di una directory.
SORT	Ordina piccoli file.
STACK	Visualizza o fissa la dimensione della catasta della CLI corrente.
WAIT	Fa in modo che AmigaDOS attenda per un intervallo di tempo specificato.
WHY	Stampa un messaggio di errore per spiegare la mancata riuscita del comando precedente.

2.2 Comandi nuovi o revisionati

Molti comandi AmigaDOS sono stati modificati rispetto alla Versione 1.2 mentre altri non sono sufficientemente illustrati dalla documentazione già esistente. Ci accingiamo quindi a dare una spiegazione esauriente di tutti questi comandi attenendoci come sempre allo schema convenzionale AmigaDOS.: formato, maschera, azione, percorso e specifica. Alcune convenzioni ricorrenti che dovrebbero già essere già note sono le seguenti:

COMMAND	I comandi AmigaDOS vengono espressi in lettere maiuscole per distinguerli dalle altre componenti di testo.

<>	Le parentesi angolate racchiudono degli elementi che è necessario specificare. Per esempio <nome file> significa che è necessario immettere un nome di file specifico insieme al comando AmigaDOS.
[]	Le parentesi quadre racchiudono elementi opzionali; gli elementi opzionali, se indicati, vengono accettati da AmigaDOS ma non sono strettamente necessari.
{}	Le parentesi graffe racchiudono elementi che possono essere ripetuti un determinato numero di volte (oppure non possono essere ripetuti). Ad esempio {<args>} significa che è possibile indicare un determinato numero di argomenti ma che questo non è strettamente necessario.
...	L'indicazione di tre punti significa una serie che può essere continuata.
|	Una barra verticale viene usata per separare una lista di opzioni di cui ne va selezionata una. Ad esempio [OPT R|S|RS] significa che è possibile scegliere l'opzione R, l'opzione S o entrambe (RS).
<argomento>/A	Affinché il comando possa essere eseguito, è necessario specificare l'argomento.
<opzione>/K	Anche se sono indicati altri parametri, è necessario specificare l'opzione keyword (parola chiave). Per esempio, una delle opzioni del comando DIR è [OPT A|I|AI|D]. La maschera è "OPT/K". Ciò significa che è necessario digitare la parola OPT nel momento in cui si specifica l'opzione selezionata. Questa può essere OPT A, OPT I, OPT AI oppure OPT D. Non è possibile digitare semplicemente A, I, AI oppure D.
<opzione>/S	Questa opzione si comporta come un interruttore. E' necessario battere nome dell'opzione per specificare questa opzione. Per esempio il comando DIR è dotato anche di un'opzione [ALL]. Per usare questa opzione è necessario battere la parola ALL.

Nelle spiegazioni dei comandi si fa spesso riferimento ad un flag di condizione. Un flag di condizione viene impostato nel momento in cui un comando non può essere eseguito per un qualsiasi motivo. Un flag di condizione di 5 rappresenta un avvertimento e significa che quantunque sia stato commesso un errore, si tratta in ogni caso di un errore non abbastanza rilevante per bloccare il processo. I comandi successivi vengono quindi eseguiti ugualmente. Per maggior dettagli a questo proposito si rimanda alla sezione relativa al comando FAILAT del *Manuale AmigaDOS*.

ADDBUFFERS

Formato: ADDBUFFERS <unità disco>: <nn>

Maschera: ADDBUFFERS "DRIVE/A,BUFFERS/A"

Azione: Istruisce il sistema di file ad aggiungere buffer di cache memory.

Percorso C:ADDBUFFERS

Specifica:
ADDBUFFERS aggiunge <nn> buffer alla lista di cache di settore per <unità disco>. Nel caso si usi un sistema di file standard, i buffer aggiuntivi rendono sensibilmente più veloce l'accesso al dischetto. Ogni buffer aggiuntivo comunque riduce lo spazio di memoria di circa 500 byte. Generalmente si consiglia di non aggiungere più di 25-30 buffer. Il tempo di accesso al disco non aumenta se si aggiungono più di 25 o 30 buffer; si userebbe per contro in tal caso dello spazio di memoria prezioso.

Anche nel caso si usi il FastFileSystem con un'unità disco fisso, i buffer aggiuntivi rendono l'accesso al disco molto più veloce. (Per informazioni più dettagliate sul FastFileSystem si rimanda all'Appendice A.) Il numero di buffer aggiuntivi che si consiglia di definire varia a seconda della spazio di memoria disponibile.

Esempio:

```
1> ADDBUFFERS df1: 25
```

Aggiunge 25 buffer al cache di settore per l'unità disco df1:.

ASK

Formato: ASK <richiesta>

Maschera: ASK "PROMPT/A"

Azione: Consente all'utente di effettuare l'input utente nell'esecuzione di un file script.

Percorso C:ASK

Specifica:
ASK scrive la stringa <richiesta> nel flusso di output corrente, quindi attende l'input che l'utente batte sulla tastiera. Le opzioni accettabili sono Y (sì), N (no) e RETURN

(stesso significato di no). ASK imposta quindi il flag di condizione a 5 (=WARN) se è stata battuata l'opzione YES oppure lo imposta a 0 se è stata battuta l'opzione NO. Si tratta di un comando che viene utilizzato generalmente solo nei file script.

Vedere anche: IF, EXECUTE

ASSIGN

Formato: ASSIGN [[<nome>:] <dir>] [LIST] [EXISTS] [REMOVE]

Maschera: ASSIGN "NAME,DIR,LIST/S,EXISTS/S, REMOVE/S"

Azione: Assegna il nome di una periferica logica ad una directory del sistema di file

Percorso C:ASSIGN

Specifica:
Nella Versione 1.3 ASSIGN è in grado di stampare correttamente nomi di device con più di 3 lettere. Se il nome di una periferica logica viene digitato insieme alla parola chiave LIST, ASSIGN cercherà la lista ASSIGN relativa al nome in oggetto e l'eliminerà dalla lista.

Se assieme al nome della device logica viene battuta anche la parola chiave EXISTS, ASSIGN cercherà la lista ASSIGN relativa a quel nome, visualizzerà quindi la device e la directory assegnate alla device stessa. Nel caso fosse impossibile trovare la device, il flag condizione viene impostato a WARN.

L'opzione REMOVE scollega un volume o una device dalla lista delle device installate. Il nome in oggetto viene semplicemente rimosso dalla lista; non vengono assolutamente liberate risorse. SI TRATTA DI UN'OPZIONE CHE VA UTILIZZATA PRINCIPALMENTE NELLO SVILUPPO DEL SOFTWARE. UN USO SCORRETTO DI QUESTA OPZIONE PUO' CAUSARE UN ERRORE GURU.

Esempi:

```
1> ASSIGN fonts: EXISTS
FONTS: Workbench 1.3: fonts

1> ASSIGN fonts: LIST
Volumes:
RAM disk [Mounted]

Workbench 1.3 [Mounted]

Directory:
CLIPS:      RAM DISK:clipboards
ENV:        RAM DISK:env
T:          RAM DISK:t
S:          Workbench 1.3:s
L:          Workbench 1.3:l
C:          Workbench 1.3:c
DEVS:       Workbench 1.3:devs
LIBS:       Workbench 1.3:libs
SYS:        Workbench 1.3:sys

Devices:
SPEAK NEWCON DF2 DF0 PRT
PAR SER RAW CON RAM
```

N.B.: "FONTS: Workbench 1.3:fonts" è stato rimosso dalla lista ASSIGN.

AVAIL

Formato: AVAIL [CHIP|FAST|TOTAL]

Maschera: AVAIL "CHIP/S,FAST/S,TOTAL/S"

Azione: Comunica la quantità di memoria CHIP e FAST disponibile.

Percorso C:AVAIL

Specifica:
Il comando AVAIL visualizza un sommario della memoria RAM del sistema, sia CHIP che FAST. Per ogni tipo di memoria, AVAIL comunica la quantità globale, la quantità

disponibile, la quantità in uso attualmente ed blocco di memoria più ampio che al momento non è stato ancora allocato.

Utilizzando le opzioni CHIP, FAST e/o TOTAL, AVAIL si visualizzerà solamente il numero dei byte liberi disponibili della RAM CHIP, della RAM FAST o di entrambe, e non si fornirà quindi la situazione globale. Si tratta di un valore che può essere utilizzato anche per effettuare confronti nei file script.

Esempi:

```
1> AVAIL
Type        Available    In-Use    Maximum    Largest
chip           233592    282272     515864      76792
fast           341384    182896     524280     197360
total          574976    465168    1040144     197360

1> AVAIL CHIP
233592
```

Vedere anche: EXECUTE, IF

BINDDRIVERS

Formato: BINDDRIVERS

Maschera: BINDDRIVERS

Azione: Collega all'hardware i relativi driver.

Percorso: C:BINDDRIVERS

Specifica:
BINDDRIVERS fa parte normalmente di una sequenza di avviamento. Viene usato per vincolare i driver che si trovano nella directory SYS:Expansion alle unità hardware aggiuntive che sono state configurate automaticamente dalla libreria di espansione. Ciò significa che se i driver per l'hardware di espansione si trovano nel cassetto Expansion, l'hardware verrà configurato automaticamente nel momento in cui il sistema viene avviato.

CHANGETASKPRI

Formato: CHANGETASKPRI <priorità> [<processo>]

Maschera: CHANGETASKPRI "PRIORITY/A,PROCESS/K"

Azione: Modifica la priorità dei processi attivati nella CLI.

Percorso: C:CHANGETASKPRI

Specifica:
Poiché Amiga è una macchina che funziona in multitasking, per stabilire la priorità si avvale di numeri che fissano quali attività devono essere presenti ed in quale momento. Generalmente, la maggior parte delle attività ha priorità 0 e i cicli dei tempi e delle istruzioni della CPU vengono suddivisi tra di esse. CHANGETASKPRI modifica l'ordine di priorità del processo CLI specificato. (Se non è specificato nessun processo si fa riferimento al processo CLI corrente).

Qualsiasi attività avviata da <processo> ne assume la priorità. La gamma di valori accettabili per <priorità> va da -128 a 127. Si raccomanda comunque di non immettere valori al di sopra di +5 per evitare di disturbare importanti attività di sistema.

I numeri di processo delle CLI possono essere determinati utilizzando il comando STATUS.

Esempio:

```
1> CHANGETASKPRI 5
```

La priorità dell'attività CLI corrente viene modificato ed assume il valore 5. Qualsiasi attività avviata da questa CLI assumerà quindi una priorità pari a 5. Queste avranno inoltre priorità rispetto a tutte le altre attività utente create senza usare CHANGETASKPRI (queste attività hanno infatti una priorità pari a 0).

Vedere anche: STATUS

COPY

Formato: COPY [[FROM] <nome>] [TO] <nome> [ALL] [QUIET] [BUF|BUFFER=<nn>] [CLONE] [DATE] [COM] [NOPRO]

Maschera: COPY "FROM,TO/A,ALL/S,QUIET/S,BUF=BUFFER/K,CLONE/S, DATE/S,COM/S, NOPRO/S"

Azione: Copia un file o una directory.

Percorso: C:COPY

Specifica:
Si può usare COPY per copiare più file su una periferica. Per copiare una directory intera avvalersi dell'opzione ALL, oppure avvalersi di profili di corrispondenza per copiare dei file che condividono dei set identici di caratteri o di simboli.

E' possibile, ad esempio, usare profili di corrispondenza combinati per copiare tutti i file di una directory, specificando il nome della directory come un profilo. (Per un'esauriente spiegazione dei profili si rimanda al *Manuale AmigaDOS*. N.B.: Il limite di 31 caratteri nell'uso dei caratteri universali è stato eliminato).

L'opzione BUF= viene usata per impostare il numero dei buffer da 512 byte usati durante la copia. (Il valore di default è pari a 100K o 200 buffer.) Copiando sul dischetto RAM: è generalmente utile limitare il numero dei buffer.

L'opzione CLONE dice a COPY di copiare la data, i commenti e i bit di protezione dell'originale sul file di destinazione. Le opzioni DATE e COM istruiscono COPY a copiare la data di creazione ed i commenti del file origine. Nell'esecuzione della copia, COPY riporta per default i bit di protezione del file originale. Per eliminare questa funzione utilizzare l'opzione NOPRO.

Precedentemente, se la directory specificata come destinatazione non esisteva, COPY non provvedeva a crearne una. Nella Versione 1.3, COPY crea invece in questo caso una nuova directory di destinazione. E' possibile inoltre usare una coppia di virgolette ("") per far riferimento alla directory corrente nello specificare una directory di destinazione.

DATE

Formato: DATE [<data>] [<ora>] [TO=VER<nome file>]

Maschera: DATE "DATE,TIME,TO=VER/K"

Azione: Visualizza o imposta la data e/o l'ora.

Percorso: C:DATE

Specifica:
Nella specifica della data, DATE consente ora di specificare uno zero iniziale o una singola cifra. Precedentemente era invece necessario indicare specificamente lo zero iniziale.

DELETE

Formato: DELETE <nome>* [ALL] [Q|QUIET]

Maschera: DELETE "NAME(S),ALL/S,Q=QUIET/S"

Azione: Cancella un massimo di 10 file o directory.

Percorso: C:DELETE

Specifica:
E' possibile usare combinazioni di profili di corrispondenza per cancellare dei file. Il limite di 31 caratteri nell'uso dei caratteri universali nel caso si utilizzino le combinazioni di profili di corrispondenza non è più in vigore. (Per dettagli più esaurienti sull'uso dei profili si rimanda al *Manuale AmigaDOS*.)

DIR

Formato: DIR [<nome>] [OPT A|I|D] [ALL] [DIRS] [INTER] [FILES]

Maschera: DIR "NAME,OPT/K,ALL/S,DIRS/S,INTER/S,FILES/S"

Azione: Visualizza il listato dei file selezionati da una directory.

Percorso: C:DIR

Specifica:
ALL, DIRS e INTER sono sinonimi rispettivamente delle opzioni A, D e I. E' stata inoltre aggiunta una nuova opzione COMMAND= che funziona in modo interattivo (richiamata con OPT I oppure INTER) che consente l'esecuzione di quasi tutti i comandi AmigaDOS durante il listato interattivo della directory.

Se si vuole impartire un comando di tipo generale in modo interattivo, battere C (oppure COM) di fianco al carattere di richiesta punto di domanda. DIR a questo punto chiederà di indicare il comando. Battere il comando desiderato e quindi premere RETURN. Il comando verrà eseguito e DIR proseguirà. E' anche possibile battere C e il comando sulla stessa riga indicando il comando tra virgolette seguito da C. Per esempio, C "type prefs.info hex".

L'opzione FILES visualizza solo file posti in una directory; le subdirectory non vengono visualizzate.

DISKCHANGE

Formato: DISKCHANGE <unità disco>:

Maschera: DISKCHANGE "DRIVE/A"

Azione: Informa Amiga che è stato cambiato un dischetto nell'unità da 5".

Percorso: C:DISKCHANGE

Specifica:
Il comando DISKCHANGE va usato se nel sistema Amiga viene utilizzato un'unità a dischetti 5 1/4". Ogni volta che il dischetto da 5 1/4" viene cambiato è necessario informare il sistema usando il comando DISKCHANGE. Questo comando risulta anche utile per informare Workbench ogniqualvolta si cambia il nome di un dischetto con il comando RELABEL.

Esempio:
Se viene visualizzato un messaggio che chiede di inserire un nuovo dischetto nell'unità da 5 1/4", denominata df2:, è necessario inserire il dischetto e quindi battere:

```
1> DISKCHANGE df2:
```

AmigaDOS sarà quindi in grado di riconoscere il nuovo dischetto e consentirà quindi di procedere nel lavoro.

DISKDOCTOR

Formato: DISKDOCTOR <unità disco>

Maschera: DISKDOCTOR "DRIVE/A"

Azione: Viene compiuto un tentativo di ripristinare un dischetto compromesso.

Percorso: C:DISKDOCTOR

Specifica:
DISKDOCTOR consente di ripristinare un dischetto compromesso, ricuperando i file registrati su di esso per copiarli su un dischetto sano. Se AmigaDOS individua un dischetto compromesso, visualizzerà un messaggio per informare che il dischetto non può essere utilizzato. Utilizzando DISKDOCTOR si può tentare di ripristinare la struttura dei file sul dischetto. Dopo aver attivato DISKDOCTOR è necessario copiare i file ricuperati su un altro dischetto e quindi riformattare il dischetto compromesso.

E' possibile utilizzare DISKDOCTOR sia nel sistema di file standard sia con il Fast-FileSystem. Per utilizzare DISKDOCTOR con il FastFileSystem è necessario comunque ASSICURARSI CHE LA PAROLA CHIAVE DOSTYPE NELLA MOUNTLIST SIA IMPOSTATA A 0X444F5301. NON utilizzare DISKDOCTOR in FastFileSystem se la parola chiave DosType non è impostata correttamente. (Si rimanda all'Appendice A per maggiori informazioni sul Fast- FileSystem.)

Nella Versione 1.3 DISKDOCTOR verifica che sia disponibile uno spazio di memoria sufficiente prima di dare inizio alle operazioni e provvede inoltre a modificare il blocco di avviamento al tipo DOS.

Esempio:
Se viene visualizzato un messaggio del tipo `"Volume Workbench is not validated"` o `"Error validating disk/Disk is unreadable"`, si può usare DISKDOCTOR per ripristinare i file del dischetto. Per esempio se il dischetto corrotto si trova in df1, battere:

```
1> DISKDOCTOR df1:
```

AmigaDOS chiederà di inserire il dischetto da correggere e quindi di premere RETURN. DISKDOCTOR leggerà quindi ogni cilindro del dischetto. Nel momento in cui troverà un errore, visualizzerà `"Hard error track xx, Surface xx"`. Alla sostituzione di ogni file e di ogni directory, il nome del file viene visualizzato sullo schermo. Terminato il lavoro DISKDOCTOR comunica `"Now copy files required to a new disk and reformat this disk"`.

ECHO

Formato: ECHO <stringa> [NOLINE] [FIRST <nn>] [LEN <nn>]

Maschera: ECHO "STRING,NOLINE/S,FIRST/S,LEN/S"

Azione: Stampa di una stringa.

Percorso: C:ECHO

Specifica:
Nella Versione 1.3 è stata introdotta l'opzione NOLINE. Specificando l'opzione NOLINE, ECHO non emette automaticamente una nuova riga dopo aver stampato la stringa.

Le opzioni FIRST e LEN consentono l'eco di una sottostringa. FIRST <nn> indica la posizione del carattere in cui iniziare la ripatizione; LEN <nn> indica il numero di caratteri della sottostringa da trasmettere in ripetizione, iniziando dal primo carattere. Omettendo l'opzione FIRST e indicando solo la parola chiave LEN, la sottostringa stampata riporterà semplicemente gli <nn> caratteri più a destra della stringa principale. Per esempio, se la stringa in oggetto è lunga 20 caratteri e viene specificato LEN <4>, la ripetizione prenderà in considerazione semplicemente il 17°, il 18°, il 19° e il 20° carattere della stringa.

ENDCLI

Formato: ENDCLI

Maschera: ENDCLI

Azione: Pone termine a un processo interattivo della CLI o ad un processo dello SHELL.

Percorso: C:ENDCLI

Specifica:
ENDCLI può essere usato per porre termine sia a un processo della CLI che a un processo dello SHELL.

ENDSKIP

Formato: ENDSKIP

Maschera: ENDSKIP

Azione: Termina un blocco SKIP in un file script.

Percorso: C:ENDSKIP

Specifica:
Incontrando un ENDSKIP durante uno SKIP, l'esecuzione del file script riprende dalla riga di scrittura che segue ENDSKIP. (Il flag di condizione è impostato a WARN.)

EVAL

Formato: EVAL <valore1> <operazione> <valore2> [TO <file> [LFORMAT=<stringa>]

Maschera: EVAL "VALUE1,OPERATION,VALUE2,TO/K,LFORMAT/K"

Azione: Fornisce dei parametri per il calcolo di espressioni semplici.

Percorso: C:EVAL

Specifica:
Il comando EVAL viene utilizzato per calcolare e per stampare il risultato di espressioni semplici con numeri interi (argomento 1 e 2). <valore1> e <valore2> possono essere espressi in numeri decimali, esadecimali e ottali. I numeri decimali sono assunti come valori di default, i numeri esadecimali vengono indicati preceduti da 0x oppure da #X. I numeri ottali vengono indicati preceduti da uno 0 o da un # (seguiti da altre cifre). I caratteri alfabetici vengono indicati preceduti da un apice singola (').

Le operazioni possibili e i simboli corrispondenti sono i seguenti:

addizione	+	not	~
sottrazione	-	scorr. a sin.	<<
moltiplicazione	*	scorr. a ds.	>>
divisione	/	negazione	-
mod	mod	or esclusivo o	xor
and	&	a livello bit	
or	|	equivalenza	eqv

Il formato di output assunto per default è quello decimale; utilizzando la parola chiave LFORMAT è comunque possibile selezionare un altro formato. La parola chiave LFORMAT specifica la stringa di formattazione usata per stampare il risultato. E' possibile utilizzare %X (esadecimale), %0 (ottale), %N (decimale) oppure %C (carattere). N.B.: Le opzioni %X e %0 richiedono specifica di un "numero di cifre" (ad esempio %X8 indica otto cifre di output esadecimale).

Utilizzando la parola chiave LFORMAT è possibile specificare che è necessario stampare una nuova riga includendo nella stringa il simbolo *N.

EVAL può essere usato nei codici macchina con funzione un contatore di iterazioni. In questo caso, l'opzione TO, che invia l'output di EVAL a un file, si rivela molto utile.

Esempi:

```
1> EVAL 4 * -5
-20

1> EVAL 0X4f / 010 LFORMAT="Il risultato è %X4*N")
Il risultato è 9
```

Esempio in uno script:

```
.KEy loop/a
; demo a loop using eval and skip
.BRa (
.KEt )
echo >env:loop (loop)
lab start
echo "Loop #" noline
type env:loop
eval <env:loop >NIL: to=t:qwe($$) value2=1 op=- ?
type >env:loop t:qwe($$)
IF val $loop GT 0
skip start back
endif
echo "done"
```

EXECUTE

Formato: EXECUTE <file di comandi> <argomenti>

Maschera: EXECUTE "COMMANDFILE.ARGUMENTS"

Azione: Esegue un file di comando con sostituzione di argomenti.

Percorso: C:EXECUTE

Specifica:
EXECUTE utilizza il nome logico T: se è già stato assegnato (ASSIGN); altrimenti utilizza la directory :T.

Poiché i file script richiamano il comando EXECUTE, si tratta di un'opzione ottimale per rendere residente utilizzando lo SHELL.

Si può fare riferimento al numero della CLI corrente con i caratteri <$$>. E' una procedura utile nella creazione di file provvisori, di assegnazioni logiche e di nomi di PIPE.

Vedere anche: ASSIGN e la sezione SHELL-SEG al Capitolo 3.

FF

Formato: FF [-0] [-N]

Maschera: FF "-0/S,-N/S"

Azione: Per velocizzare il testo in Amiga.

Percorso: C:FF

Specifica:
FF (FastFonts) è un programma scritto da Charlie Heath, della Microsmiths, Inc. FF accelera la visualizzazione del testo in Amiga. Per attivare le routine di FastText utilizzare l'opzione -0. Per disattivare le routine FastText avvalersi dell'opzione -N. FF può anche essere utilizzato per modificare il font di sistema di default.

FF è utilizzato su concessione della Microsmiths, Inc.

FILENOTE

Formato: FILENOTE [FILE] <nome file> COMMENT <commento>

Maschera: FILENOTE "FILE/A,COMMENT/K"

Azione: Attribuisce un commento a un file.

Percorso: C:FILENOTE

Specifica:
La lunghezza del <commento> è limitata a 79 caratteri.

GETENV

Formato: GETENV <nome>

Maschera: GETENV "NAME/A"

Azione: Comunica il valore di una variabile di ambiente.

Percorso: C:GETENV

Specifica:
GETENV è usato per ricavare il valore di una variabile di ambiente. Le variabili di ambiente sono registrate nel programma di gestione ENV:. (Generalmente, questo viene simulato utilizzando il dischetto RAM:.)

Con il programma di gestione ENV: è possibile utilizzare molti comandi di AmigaDOS, quali ad esempio DIR, LIST, ASSIGN, ecc. Ciò consente all'utente una notevole flessibilità nel lavoro con le variabili di ambiente.

Vedere anche: SETENV

ICONX

Formato: ICONX

Maschera: ICONX

Azione: Esegue un file script AmigaDOS in Workbench.

Percorso: C:ICONX

Specifica:
ICONX consente di eseguire un file script di comandi AmigaDOS in Workbench. ICONX cambia la directory corrente nella directory che contiene l'icona progetto prima di procedere nell'esecuzione dello script. Sullo schermo Workbench viene aperta una finestra di input/output per il file script. Per specificare le dimensioni della finestra (WINDOW=) è possibile avvalersi dell'icona TOOL TYPES. Con DELAY = TOOL TYPES verrà impostata una breve pausa al termine dell'esecuzione del file in modo da consentire la lettura dell'output. Se per DELAY= viene specificato uno 0, ICONX attende un Control C prima di uscire.

Per utilizzare ICONX, creare un file script (un file ASCII che contenga comandi AmigaDOS) e dotarlo di un'icona progetto. (Per questo scopo può essere utilizzato Notepad a condizione che nel documento non vengano utilizzati stili o fonts multipli.) Utilizzando l'opzione di menu INFO di Workbench, modificare il tool di default dell'icona in C:ICONX. Se desiderato, aggiungere quindi le specifiche WINDOW= e DELAY = TOOL TYPES. Salvare quindi le informazioni modificate. Per eseguire lo script, eseguire un doppio click sull'icona.

E' possibile lavorare in Workbench e utilizzare la selezione estesa per passare file Workbench al file script. Questi file si presentano allo script come delle parole chiave. Per utilizzare questa possibilità, la parola chiave deve essere posta all'inizio dello script. In questo caso viene utilizzato il comando AmigaDOS EXECUTE per eseguire il file script. Aggiungendo una chiave "" oppure <spazio> viene consentito l'uso di comandi che richiedono input in uno script ICONX. (Si rimanda al *Manuale AmigaDOS* per maggiori informazioni sulle modalità di esecuzione dei file script).

Vedere anche: EXECUTE

IF

Formato: IF [NOT] [WARN] [ERROR] [FAIL] [<stringa> EQ|GT|GE <stringa>] [VAL] [EXISTS <file>]

Maschera: IF "NOT/S,WARN/S,ERROR/S,FAIL/S,EQ/K,GT/K,GE/K,VAL/S,EXISTS/K"

Azione: Gestisce le operazioni condizionali nei file script.

Percorso: C:IF

Specifica:
In un file script EXECUTE, IF esegue tutti i comandi successivi fino al momento in cui incontra un comando ENDIF oppure ELSE.

IF supporta ora i confronti GT (greater than, maggiore di) e GE (greater than o equal to, maggiore di o uguale a). Generalmente questi confronti vengono eseguiti come dei confronti di stringhe. Se viene però specificata l'opzione VAL, il confronto avviene tra valori numerici.

Il comando IF è in grado di valutare delle variabili di ambiente. Per specificare una variabile di ambiente, il nome della variabile va fatto precedere dal simbolo $.

NOTA: E' possibile utilizzare NOT GE per LT e NOT GT per LE.

Per ulteriori informazioni sul comando IF, si rimanda al *Manuale AmigaDOS.*

INFO

Formato: INFO [<periferica>]

Maschera: INFO "DEVICE"

Azione: Fornisce informazioni relative al sistema (ai sistemi) dei file.

Percorso: C: INFO

Specifica:
L'output di INFO consente ora di avere dei nomi di volume più lunghi. INFO legge i blocchi riservati dal vettore ambiente della periferica specificata.

L'opzione DEVICE consente a INFO di fornire informazioni su un'unica periferica o un unico volume.

INSTALL

Formato: INSTALL DRIVE <DF0|DF1|DF2|DF3>: [NOBOOT] [CHECK]

Maschera: INSTALL "DRIVE/A,NOBOOT/S,CHECK/S"

Azione: Gestisce il blocco di avviamento di un disco formattato.

Percorso: C:INSTALL

Specifica:
In questa versione, INSTALL consente ora di cancellare la memoria usata per definire il blocco di avviamento. L'opzione NOBOOT trasforma il dischetto in un dischetto DOS ma non avviabile. L'opzione CHECK verifica la validità del codice di avviamento. INSTALL comunica se un dischetto è avviabile oppure no e se su di esso è presente il codice di avviamento standard Commodore-Amiga. Il flag di condizione viene impostato a 0 se il codice di boot è standard. Il comando INSTALL ritorna il valore 5 per nessun blocco di boot e 10 per blocchi di boot non standard.

NOTA: L'opzione NOBOOT di INSTALL scrive il blocco di avviamento su un dischetto non DOS.

JOIN

Formato: JOIN <nome> <nome>* AS|TO <nome>

Maschera: JOIN "NAME(S),TO=AS/K"

Azione: Concatena un massimo di 15 file in un nuovo file.

Percorso: C:JOIN

Specifica:
TO in questa versione è un sinonimo di AS.

LIST

Formato: LIST [<directory|profilo>] [P|PAT <profilo>] [KEYS] [DATES] [NODATES] [TO <nome>] [SUB <substringa>] [SINCE <data>] [UPTO <data>] [QUICK] [BLOCK] [NOHEAD] [FILES] [DIRS] [LFORMAT <stringa>]

Maschera: LIST "DIR.P=PAT/K,KEYS/S,DATES/S,NODATES/S,TO/K,SUB/K, SINCE/K,UPTO/K, QUICK/S,BLOCK/S,NOHEAD/S,FILES/S, DIRS/S,LFORMAT/K"

Azione: Lista le informazioni specificate relative a directory e file.

Percorso: C:LIST

Specifica:
LIST è ora in grado di visualizzare nuovi bit di protezione: s (script), p (puro - usato con il comando RESIDENT) e a (archivio).

Nella ricerca di un profilo è possibile specificare una stringa di ricerca all'interno di una directory. Per esempio, per cercare un profilo all'interno della directory C:, è possibile battere LIST C:1#?. Come risultato si avrebbe la visualizzazione di tutti i file nella directory C: che iniziano con la lettera l.

Le opzioni di LIST sono le seguenti:

QUICK	dopo ogni nome di file non vengono dati in uscita spazi aggiuntivi
BLOCK	LIST visualizza le dimensioni del file in blocchi piuttosto che in byte
NOHEAD	elimina la stampa delle informazioni di testata
FILES	fa sì che LIST visualizzi solo i file (e non le directory)
DIRS	fa sì che LIST visualizzi solo le directory (e non i file)

LFORMAT modifica l'output di LIST e può essere usato come un metodo veloce per creare dei file script. Specificando LFORMAT, vengono automaticamente selezionate le opzioni QUICK e NOHEAD. Usando LFORMAT è necessario specificare una stringa di "specifica formato di output"; si tratta di una stringa incorporata nel file script. Analogamente se si vuole salvare l'output, è necessario reindirizzarlo ad un file utilizzando il comando >.

Il formato della stringa di specifica del formato di output (cui ci riferiamo qui di seguito come "stringa") è LFORMAT="stringa". Per includere l'output di LIST in questa stringa si può specificare una sostituzione %S. Anche il percorso ed il nome del file possono far parte della stringa. Il numero di comparse dei simboli %S determina il tipo di output che viene incluso nella stringa come segue.

Numero di %S	Output
1	Solo nome file
2	Percorso, nome file
3	Percorso, nome file, percorso
4	percorso, nome file, percorso, nome file

Esempio:

```
1> LIST >RAM:qwe #? LFORMAT="protect %S -d"
```

In RAM: viene creato un nuovo file script "qwe", il cui contenuto include la lista di tutti i file nella directory corrente. L'esecuzione di "qwe" elimina la protezione contro la cancellazione da ogni file. Per esempio, il contenuto può configurarsi come segue:

```
protect Expansion.info -d
protect Trashcan -d
protect .info -d
protect c -d
protect Clock.info -d
protect Prefs -d
protect  Clock -d
protect System -d
protect L -d
protect Shell -d
protect devs -d
protect S -d
protect Shell.info -d
protect T -d
protect fonts -d
protect libs -d
protect Empty -d
protect Utilities.info -d
protect Disk.info -d
protect Prefs.info -d
protect System.info -d
protect Empty.info -d
protect Trashcan.info -d
protect Utilities -d
protect Expansion -d
```

LOADWB

Formato: LOADWB [DELAY] [-DEBUG]

Maschera: LOADWB "DELAY/S,-DEBUG/S"

Azione: Avvia Workbench.

Percorso: C:LOADWB

Specifica:
Il comando LOADWB è utilizzato per avviare Workbench. Generalmente, ciò avviene nel momento dell'avviamento del sistema, indicando il comando LOADWB nel file relativo alla sequenza di avviamento.

All'esecuzione del comando LOADWB, Workbench fotografa la situazione dei percorsi attuali. Questi percorsi vengono usati per ogni CLI (oppure SHELL) avviati da Workbench.

Se viene specificata l'opzione DELAY, LOADWB attende 3 secondi prima di uscire. Ciò determina l'interruzione dell'attività del dischetto prima che si proceda nell'esecuzione.

L'opzione -DEBUG dice a Workbench di richiamare un menu Workbench nascosto -DEBUG. Questo menu contiene le opzioni Debug e FlushLibs. L'opzione Debug consente di sudentrare in ROMWACK, il debugger residente nella ROM di Amiga. Se si intende usare questo comando è quindi necessario essere collegati ad un terminale seriale da 9600 baud! FlushLibs fa sì che Workbench tenti di allocare il maggior spazio di memoria possibile così da eliminare tutte le librerie, le periferiche, i font, ecc. residenti in memoria ma che non sono attualmente usati (posto che queste librerie e queste periferiche consentano la rispettiva cancellazione).

Le opzioni DELAY e -DEBUG non possono essere usate contemporaneamente. Ci si può avvalere di queste opzioni solo alternativamente.

LOCK

Formato: LOCK <unità disco>: [ON|OFF] [<parola chiave>]

Matrice: LOCK "DRIVE/A,ON/S,OFF/S,PASSKEY"

Azione: Imposta lo stato di protezione in scrittura di un disco fisso che usa il FastFileSystem.

Percorso: C:LOCK

Specifica:
Il comando LOCK imposta o disimposta lo stato di protezione in scrittura di un disco fisso o di una partizione installata utilizzando il FastFileSystem. LOCK resta attivato fino a che il sistema non viene riavviato o finché LOCK non viene disattivato con il comando LOCK OFF. Può essere specificata anche una parola chiave opzionale di 4 caratteri. Se la parola chiave è usata per chiudere la partizione di un disco fisso, per riaprirla è necessario rispecificare la stessa parola chiave.

Vedere anche: La sezione relativa al FastFileSystem nell'Appendice A.

MOUNT

Formato: MOUNT <device> [FROM <file>]

Maschera: MOUNT "DEVICE/A,FROM/K"

Azione: Crea un nodo di device per AmigaDOS.

Percorso: C:MOUNT

Specifica:
MOUNT è usato per creare un nodo di device AmigaDOS. In altre parole, MOUNT informa Amiga che nel sistema è stato aggiunto una nuova device. Impartendo il comando MOUNT, MOUNT cerca nel file DEVS:MountList (o nel file opzionale FROM) i parametri della device che è stata installata.

Vedere anche: La sezione relativa al MountList al Capitolo 3.

NEWCLI

Formato: NEWCLI [<specifica finestra>] [FROM <nome file>]

Maschera: NEWCLI "WINDOW,FROM/K"

Azione: Avvia una nuova CLI interattiva con una nuova finestra.

Percorso: C:NEWCLI

Specifica:
NEWCLI utilizza il file di avviamento di default s:CLI-Startup a meno che con l'opzione FROM non si è specificato un altro file.

Se si vuole richiamare una SHELL invece della CLI, utilizzare il comando NEWSHELL.

NEWSHELL

Formato: NEWSHELL [<specifica finestra>] [FROM <nome file>]

Maschera: NEWSHELL "WINDOW,FROM/K"

Azione: Attiva una nuova SHELL interattiva con una finestra NEWCON.

Percorso: C:NEWSHELL

Specifica:
NEWSHELL richiama una nuova SHELL interattiva utilizzando il programma di gestione finestre NEWCON:. Per consentire un funzionamento corretto di NEWSHELL è necessario installare preventivamente NEWCON: e rendere residente lo SHELL-SEG. (Ciò avviene generalmente nella Versione 1.3 nella sequenza di avviamento di default).

Se non si è provveduto a rendere residente SHELL-SEG, NEWSHELL richiamerà una nuova finestra CLI invece di una nuova finestra SHELL. Se NEWCON: non è stato installato, NEWSHELL utilizzerà una finestra CON:.

NEWSHELL utilizza il file di avviamento di default s:Shell-Startup, se non viene specificato il nome di un file FROM.

PATH

Formato: PATH [SHOW] [ADD <directory>*] [RESET] [QUIET]

Maschera: PATH "SHOW/S,ADD,RESET/S,QUIET/S"

Azione: Ispeziona la lista PATH che la CLI utilizza per cercare determinati comandi.

Percorso: C:PATH

Specifica:
Il comando PATH consente di visualizzare, aggiungere o modificare il percorso di ricerca che AmigaDOS segue nel momento in cui cerca il programma da eseguire. Battere comando PATH da solo, oppure assieme all'opzione SHOW, dopodiché verrà visualizzato il percorso corrente.

Utilizzare PATH con l'opzione ADD per specificare i nomi delle directory che vanno aggiunti al PATH corrente. E' possibile aggiungere un massimo di 10 directory tramite un unico comando PATH ADD; i nomi delle directory devono essere separati almeno da uno spazio. La parola chiave ADD è opzionale.

Per sostituire il percorso di ricerca esistente con uno completamente nuovo, utilizzare PATH RESET, seguito dai nomi delle directory. Il percorso di ricerca esistente, ad eccezione della directory corrente e di SYS:C, viene cancellato e sostituito dal nuovo.

Se è specificato il flag QUIET, PATH cercherà i percorsi tranquillamente - senza visualizzare richieste relative ai volumi non installati. Se un volume è stato smontato, verrà visualizzato solo il nome del volume stesso; PATH non darà il listato delle directory.

PROMPT

Formato: PROMPT <prompt>

Maschera: PROMPT "PROMPT"

Azione: Cambia la stringa di richiesta dello SHELL corrente.

Percorso: C:PROMPT

Specifica:
PROMPT, se utilizzato nello SHELL, può stampare automaticamente la directory corrente. Per esempio:

%N>	visualizza solo il numero della CLI
%N.%S>	visualizza il numero della CLI, un punto e quindi la directory corrente
%S.%N>	visualizza la directory corrente, un punto e quindi il numero della CLI

Vedere anche: La sezione relativa allo SHELL nel Capitolo 1 e la sezione relativa a SHELL-SEG nel Capitolo 3.

PROTECT

Formato: PROTECT [FILE] <nome file> [FLAGS] <+-bit di stato> [ADD] [SUB]

Maschera: PROTECT "FILE/A,FLAGS,ADD/S,SUB/S"

Azione: Cambia i bits di protezione di un file.

Percorso: PROTECT

Specifica:
PROTECT in questa versione è in grado di modificare i nuovi bit di protezione, s (script), p (puro) e a (archivio). PROTECT può inoltre essere usato per aggiungere o per eliminare dei bit di protezione in un file e non si limita quindi solo ad impostare dei bit specifici. A questo scopo vengono utilizzate le parole chiave ADD e SUB oltre che i flag speciali + e -. Usare il comando LIST per visualizzare i bit di protezione dei file.

Esempi:

```
1> PROTECT c:ED + rw
```

aggiunge i bit di protezione r (readable, leggibile) e w (writable, scrivibile) nel file "ED" nella directory C:.

```
1> PROTECT 1:filename -e
```

Cancella i bit di protezione e (executable, eseguibile) dal file "filename" nella directory L:.

Vedere anche: LIST

REMRAD

Formato: REMRAD

Maschera: REMRAD

Azione: Elimina la recoverable ramdrive.device.

Percorso: C:REMRAD

Specifica:
Se si desidera eliminare la recoverable ramdrive.device dal sistema, ma non si desidera spegnere il sistema, è opportuno avvalersi del comando REMRAD. Il comando REMRAD ordina a ramdrive.device di cancellare tutti i suoi file. La device riduce anche le sue dimensioni e diventa molto piccola. Nel riavviamento successivo di Amiga, la ramdrive.device viene eliminata dal sistema.

RESIDENT

Formato: RESIDENT <nome residente> <File> [REMOVE] [ADD] [REPLACE] [PURE] [SYSTEM]

Maschera: RESIDENT "NAME,FILE,REMOVE/S,ADD/S,REPLACE/S, PURE/S,SYSTEM/S"

Azione: Carica ed aggiunge comandi nella lista residente.

Percorso: C:RESIDENT

Specifica:
RESIDENT viene utilizzato per caricare comandi e per aggiungerli alla lista residente presa in considerazione dallo SHELL. Ciò fa sì che il comando possa essere eseguito senza che sia necessario ricaricarlo ogni volta. Ne deriva una maggior rapidità di esecuzione e un utilizzo minore della memoria nel funzionamento in multitasking. Ciò è possibile solo usando lo SHELL.

E' possibile rendere residenti solo determinati comandi. Il comando deve essere sia rientrante (deve essere cioè possibile utilizzarlo contemporaneamente in due o più programmi indipendenti) e deve essere inoltre rieseguibile. Tutti i comandi che presentano queste caratteristiche hanno il bit puro impostato nel campo di protezione. Molti dei comandi che si trovano nella directory C: e il comando MORE nelle Utilities, sono comandi PURE e possono essere resi residenti. Se un comando non è dotato di bit puro probabilmente non può essere reso residente.

L'opzione REPLACE è quella di default e non è quindi necessario specificarla esplicitamente. Se RESIDENT viene richiamato senza indicare opzioni, o indicando l'opzione REPLACE, si ottiene il listato dei programmi della lista residente. Se viene specificato un <nome residente> e RESIDENT individua un programma che porta questo nome già nella lista, tenterà di sostituire il comando. La sostituzione avverrà solo se il comando già residente non è attualmente in uso. Se non viene specificato nessun nome residente (ad esempio viene specificato solo il nome di un file) RESIDENT utilizzerà semplicemente la porzione nome file come nome nella lista residente. NOTA: E' necessario utilizzare l'intero nome del percorso verso il file.

Se viene specificata l'opzione SYSTEM, il comando verrà aggiunto alla porzione di sistema della lista residente. Tutti i comandi aggiunti alla lista residente tramite l'opzione SYSTEM non possono poi essere rimossi. Per avere il listato dei file SYSTEM della lista RESIDENT è necessario specificare l'opzione SYSTEM.

L'opzione PURE fa sì che RESIDENT carichi dei comandi non definiti come puri (ad esempio dei comandi non dotati del set di bit puri). Si tratta di un'opzione che può essere utilizzata per verificare sperimentalmente la purezza di altri programmi e di altri comandi. SI RACCOMANDA DI UTILIZZARE QUESTA OPZIONE CON LA DOVUTA CAUTELA. Tenere presente che per rendere un comando residente questo deve essere sia rientrante che rieseguibile. Benché ciò si verifichi solo raramente, alcuni dei programmi possono rivelarsi abbastanza puri da essere completamente rientranti ed utilizzabili da più processi contemporaneamente. Altri programmi, benché non completamente rientranti, possono comunque essere abbastanza puri per essere rieseguibili. Si tratta quindi di comandi che possono essere resi residenti ma bisogna fare attenzione a utilizzare questi tipi di comandi in un solo processo per volta.

Se si intende sperimentare l'opzione PURE, assicurarsi di effettuare l'avviamento con un dischetto standard Workbench con protezione in scrittura, che non abbia mai subito alterazioni. Non utilizzare directory di un disco fisso e non assegnare directory al disco fisso. Aprire una finestra dello SHELL e CD su RAM: oppure RAD:. Nel corso delle sperimentazioni assicurarsi che tutti i file che vengono letti o scritti siano posti nella RAM:, nel RAD: o in un dischetto di riserva o in un dischetto di recente formattazione. Rendere quindi residente il programma su cui si sta effettuando la verifica battendo:

```
1> RESIDENT nome file PURE
```

Per verificare se un programma sia rieseguibile, avviare il programma stesso dallo SHELL, utilizzare il maggior numero possibile di funzioni del programma e quindi uscire dal programma. Avviare il programma una seconda volta, richiamarlo con diverse opzioni della riga di comandi. Probabilmente a questo punto il programma si bloccherà, il che indica che non è chiaramente rieseguibile. Se invece il programma continua a funzionare, esaminare tutto ciò che il programma generalmente ricorda nel corso della sessione, ad esempio le opzioni della riga di comandi, le opzioni di menu verificate, le stringhe di ricerca, i nomi dei file salvati o caricati per ultimi, ecc. Se il programma è in grado di ricordare i parametri relativi alla sessione precedente, ciò vuol dire che non è rieseguibile. Se le predisposizioni del programma sono recenti, verificare tutte le opzioni possibili per assicurarsi che esse funzionino correttamente. Se il funzionamento del programma sembra corretto, esso può essere probabilmente utilizzato come un comando residente da **un processo per volta**.

Per verificare che un programma sia completamente rientrante, aprire un **secondo** SHELL. CD su RAM: e provare ad eseguire il programma residente **contemporaneamente** da entrambi gli SHELL. Verificare tutte le opzioni del programma controllando sempre entrambi i programmi in esecuzione per assicurarsi che le opzioni selezionate in SHELL non interferiscano con il programma dell'altro SHELL. Se il programma carica o salva dei file, controllare accuratamente le opzioni di caricamento e di salvataggio in entrambi i programmi contemporaneamente. Assicurarsi che i file di caricamento e di salvataggio non siano incompleti o compromessi. A questo punto si è certi di poter utilizzare il programma come un comando residente. In tal caso, però, fare attenzione a eventuali problemi relativi ai file o a un comportamento anomalo.

Vedere anche: PROTECT e la sezione SHELL-SEG del Capitolo 3.

RUN

Formato: RUN <comando> [+ <commento>]*

Maschera: RUN "COMMAND"

Azione: Per eseguire comandi come processi in background.

Percorso: C:RUN

Specifica:
RUN può ora essere usato per lanciare processi in background che non impediscono la chiusura della CLI in cui i processi sono avviati. Per far ciò, reindirizzare l'output di RUN su NIL: usando il simbolo >. In ogni caso, se per qualche motivo il programma che si sta eseguendo si blocca su "*" (la finestra corrente), non si è ancora in grado di chiudere quella finestra.

I comandi che vengono eseguiti (RUN) ora possono venire dai comandi registrati sulla lista residente. Per quanto riguarda la velocità, i comandi residenti sono controllati prima di quelli nel percorso dei comandi. Quando usato per avviare una nuova CLI, RUN fa in modo che la nuova CLI usi un file di avviamento di default; s:Shell-Startup, se lo Shell è in funzione o s:CLI-Startup, se lo Shell non è in funzione.

Esempi:

```
1> RUN >NIL: programma campione
```

reindirizza l'output del programma campione alla periferica NIL:.

SEARCH

Formato: SEARCH FROM <nome> <profilo> [SEARCH] <stringa> [ALL] [NONUM] [QUIET] [QUICK] [FILE]

Maschera: "SEARCH "FROM, SEARCH/A,ALL/S,NONUM/S,QUIET/S, QUICK/S,FILE/S"

Azione: Cerca la stringa di testo specificata nei file specificati.

Percorso: C:SEARCH

Specifica:
Search ritorna ora uno 0 se l'oggetto è individuato e un 5 (=WARN) in caso contrario. Ciò lo rende estremamente utile nei file script. Search interrompe il processo di ricerca se viene digitato Control C.

Le opzioni sono le seguenti:

NONUM	SEARCH non stampa i numeri di riga con le stringhe.
QUIET	SEARCH cerca "in silenzio": non viene visualizzato nessun output.
QUICK	SEARCH utilizza un formato di output più compatto.
FILE	SEARCH cercherà un file caratterizzato dal nome specificato, piuttosto che una stringa del file stesso.

NOTA: Il limite di 31 caratteri nell'uso dei caratteri universali è stato eliminato.

SETCLOCK

Formato: SETCLOCK LOAD|SAVE|RESET

Maschera: SETCLOCK "LOAD/S,SAVE/S,RESET/S"

Azione: Imposta oppure legge l'ora corrente.

Percorso: C:SETCLOCK

Specifica:
Questo comando è utilizzato per impostare l'ora e la data correnti dall'orologio in tempo reale (opzione SAVE) oppure per impostare l'ora corrente del sistema dall'orologio in tempo reale (opzione LOAD). Utilizzando l'opzione SAVE in Preferences, Preferences provvede a impostare sia l'orologio in tempo reale che l'ora corrente del sistema. L'opzione RESET viene utilizzata per ripristinare completamente l'orologio. Ciò può rivelarsi necessario nel caso in cui un programma strano disattivi l'orologio o attivi il bit di verifica dell'orologio.

SETDATE

Formato: SETDATE <file> <data> <ora>

Maschera: SETDATE "FILE/A,DATE,TIME"

Azione: Modifica la data e l'ora di un file o di una directory.

Percorso: C:SETDATE

Specifica:
L'input relativo a SETDATE è stato disattivato. In questo modo, l'output del comando DATE può essere utilizzato come input. SETDATE non richiede che venga specificato uno 0 di testa nella specifica della data. Il <file> SETDATE sostituisce la data e l'ora del file con la data e l'ora correnti del sistema.

Vedere anche: DATE

SETENV

Formato: SETENV <nome variabile> <stringa variabile>

Matrice: SETENV "NAME/A,STRING"

Azione: Imposta una variabile di ambiente.

Percorso: C:SETENV

Specifica:
SETENV viene utilizzato per impostare o disimpostare il valore di una variabile di ambiente. Le variabili di ambiente sono registrate nel programma di gestione ENV: (attualmente, questo corrisponde al dischetto RAM:).

Per eliminare la definizione di un ambiente utilizzare <nome variabile> SETENV. La variabile resterà in ENV:, ma sarà vuota.

Esempi:

```
1> SETENV "Editor Extras1.3: Tools/MEMACS"
```

crea la variabile di ambiente "EDITOR" che può essere utilizzata con la Utility MORE. Ciò indica che l'editor è MEMACS, posto nel cassetto TOOLS del dischetto Extras.

```
1> SETENV Editor C:ED"
```

vale quanto detto sopra, ma in questo caso l'editor specificato è l'editor ED di AmigaDOS.

Vedere anche: GETENV e la sezione relativa al programma di gestione ENV: nel Capitolo 1.

SETPATCH

Formato: SETPATCH [R]

Maschera: SETPATCH "R/S"

Azione: Effettua riparazioni delle ROM nelle Versioni 1.2 e 1.3 di Kickstart.

Percorso: C:SETPATCH

Specifica:
Sia la Versione 1.2 che la 1.3 della ROM Kickstart sono caratterizzate da un numero esiguo di difetti che vengono individuati attivando SETPATCH. SETPATCH deve essere attivato nella prima riga del file della sequenza di avviamento come avviene nel file della sequenza di avviamento di Workbench Versione 1.3. SETPATCH è in grado di eseguire la riparazione di Display-Alert(), dei vettori di eccezione matematici del 68000, della routine Delete-Layers() della libreria grafica e della funzione Exec AllocEntry().

L'opzione R è utilizzata per proteggere la recoverable ramdrive.device sui sistemi con 1 megabyte di RAM CHIP. Ciò è necessario per consentire alla versione 1.3 di Kickstart di funzionare con 512 K di RAM CHIP.

Vedere anche: Come cambiare la sequenze di avviamento.

SKIP

Formato: SKIP <label> [BACK]

Maschera: SKIP "LABEL,BACK/S"

Azione: Effettua salti nell'esecuzione di file di comandi.

Percorso: C:SKIP

Specifica:
Utilizzando l'opzione BACK, SKIP dà inizio alla ricerca della label specificata partendo dall'inizio del file. Non specificando l'opzione BACK, SKIP inizia la ricerca dalla riga corrente del file. In questo modo è possibile far procedere SKIP all'indietro. L'esecuzione di uno SKIP all'indietro è possibile solo fino all'ultima istruzione EXECUTE. Se in un file script non sono presenti istruzioni EXECUTE, è possibile effettuare lo SKIP all'indietro posizionandosi all'inizio del file.

STATUS

Formato: STATUS <processo> [FULL] [TCB] [CLI|ALL] [COMMAND]

Maschera: STATUS "PROCESS,FILL/S,TCB/S,CLI=ALL/S,COMMAND/K"

Azione: Fornisce il listato delle informazioni relative ai processi CLI/SHELL.

Percorso: C:STATUS

Specifica:
STATUS nella nuova versione supporta priorità negative. Con la nuova opzione COMMAND è possibile ordinare a STATUS di cercare un determinato comando. STATUS, in questo caso, effettuerà la scansione della lista delle CLI, cercando di individuare questo comando. Individuato il comando, viene stampato il numero CLI e il flag di condizione viene impostato a 0. In caso contrario, il flag viene impostato a 5 (=WARN).

Ciò risulta particolarmente utile nel caso dei file script. Per esempio, per inviare un BREAK al processo che esegue il comando ClockPtr, la sequenza è la seguente:

```
1> STATUS >ram:qwe COMMAND=ClockPtr
   BREAK <ram:qwe >NIL: ?
```

Vedere anche: BREAK

TYPE

Formato: TYPE <da> [TO <nome>] [OPT H=HEX|N=NUMBER]

Maschera: TYPE "FROM/A,TO/S,OPT/K,HEX/S,NUMBER/S"

Azione: Scrive un file di testo.

Percorso: C:TYPE

Specifica:
TYPE nella nuova versione verifica l'esistenza di un file di destinazione e visualizza un messaggio di errore se lo trova e non è stata specificata esplicitamente l'opzione TO.

Le opzioni OPT H e OPT N sono disponibili nella nuova versione e saranno richiamati rispettivamente con le parole chiave HEX e NUMBER.

VERSION

Formato: VERSION <nome libreria|nome device> [<# versione>] [<# revisione>] [<# unità>]

Maschera: VERSION "NAME,VERSION,REVISION,UNIT"

Azione: Cerca i numeri di versione e di revisione di un dischetto Workbench.

Percorso: C:VERSION

Specifica:
VERSION è utilizzato per individuare il numero di versione e di revisione di una libreria, di una device o del dischetto Workbench. VERSION può anche essere utilizzato nella verifica di una specifica versione/revisione e imposta in questo caso il flag di condizione se il numero della versione/revisione è superiore.

VERSION, se non vengono specificati gli argomenti <nome libreria|nome device>, stampa il numero della versione Kickstart e il numero della versione Workbench. Se viene invece specificato <nome libreria|nome device>, VERSION tenta di aprire la libreria o la device e di leggere le informazioni relative alla versione.

Specificando <# versione> (ed eventualmente <# revisione>), VERSION imposterà il flag di condizione a 0 se i numeri di versione (e di revisione) del dischetto Workbench, della libreria o della device sono superiori o uguali ai valori specificati. In caso contrario, il flag è impostato a 5 (=WARN). (Se non viene specificato nessun numero di revisione, non viene attuato nessun confronto sul numero di revisione).

Se VERSION viene utilizzato sul dischetto Workbench stesso, il primo valore è relativo alla versione Kickstart: il secondo valore è invece quello della versione Workbench. Non è possibile utilizzare il comando VERSION con un nome di percorso per verificare la versione di una device.

L'opzione <# unità> consente di specificare il numero di un'unità diverso da 0. Ciò può risultare necessario per ottenere l'accesso a device con più unità.

Vedere anche: IF, EXECUTE

WAIT

Formato: WAIT <n> [SEC|SECS] [MIN|MINS] [UNTIL <ora>]

Maschera: WAIT ".SEC=SECS/S,MIN=MIN/S,UNTIL/K"

Azione: Attende l'ora specificata.

Percorso: C:WAIT

Specifica:
WAIT nella nuova versione consente di inserire uno zero di testa nella specifica del periodo di attesa.

WHICH

Formato: WHICH <nome file> [NORES] [RES]

Maschera: WHICH "FILE/A,NORES/S,RES/S"

Azione: Cerca il percorso dei comandi relativo a un determinato comando.

Percorso: C:WHICH

Specifica:
WHICH consente di individuare uno specifico comando indicandone la locazione. Generalmente WHICH attua la sua ricerca nella lista residente, nella directory corrente, nel percorso dei comandi e nella directory C:. Se non riesce a individuare il file, il flag di condizione viene impostato a WARN.

Se viene specificata l'opzione NORES, la ricerca non verrà attuata nella lista residente. Se viene invece specificata l'opzione RES, la ricerca verrà attuata solamente nella lista residente.

Esempi:

```
1> WHICH avail
C: avail
1>WHICH C:
RAMWB:C
```

2.3 Formati dei comandi non modificati

BREAK

Formato: BREAK <processo> [ALL|C|D|E|F]

Maschera: BREAK "PROCESS/A,ALL/S,C/S,D/S,E/S,F/S"

Azione: Imposta il flag di attenzione nel processo specificato.

Percorso: C:BREAK

CD

Formato: CD <directory>

Maschera: CD "DIR"

Azione: Imposta, modifica o fornisce il listato della director[illegible]

Percorso: C:CD

ED

Formato: ED [FROM] <nome file> [SIZE <n>]

Maschera: ED "FROM/A,SIZE"

Azione: Corregge file di testo (è uno screen editor).

Percorso: C:ED

EDIT

Formato: EDIT [FROM] <nome file> [[TO] <nome file>] [WITH <nome file>] [VER <nome file>] [OPT <opzione>]

Maschera: EDIT "FROM/A,TO,WITH/K,VER/K,OPT/K"

Azione: Corregge file di testo elaborando sequenzialmente il file sorgente (è un line editor).

Percorso: C:EDIT

ELSE

Formato: ELSE

Maschera: ELSE

Azione: Presenta un'alternativa in seno a una condizionale in un file script.

Percorso: C:ELSE

ENDIF

Formato: ENDIF

Maschera: ENDIF

Azione: Chiude un blocco IF all'interno di un file script.

Percorso: C:ENDIF

FAILAT

Formato: FAILAT <n>

Maschera: FAILAT "RCLIM"

Azione: Imposta la condizione di errore di un file script.

Percorso: C:FAILAT

FAULT

Formato: FAULT <numero errore>

Maschera: FAULT ",,,,,,,,,"

Azione: Stampa il messaggio (i messaggi) di errore specificato(i).

Percorso: C:FAULT

LAB

Formato: LAB <stringa>

Maschera: LAB "STRING"

Azione: Specifica una label all'interno di un file script.

Percorso: C:LAB

MAKEDIR

Formato: MAKEDIR <directory>

Maschera: MAKEDIR "DIR/A"

Azione: Crea una nuova directory.

Percorso: C:MAKEDIR

QUIT

Formato: QUIT <codice return>

Maschera: QUIT "RC"

Azione: Esce da un file script con un codice di errore specificato.

Percorso: C:QUIT

RELABEL

Formato: RELABEL DRIVE <unità disco>: NAME <nome>

Maschera: RELABEL "DRIVE/A,NAME/A"

Azione: Modifica il nome di un dischetto.

Percorso: C:RELABEL

RENAME

Formato: RENAME [FROM] <nome> [TO|AS] <nome>

Maschera: RENAME "FROM/A,TO=AS/A"

Azione: Modifica il nome di un file o di una directory.

Percorso: C:RENAME

SORT

Formato: SORT [FROM] <nome file> [TO] <nome file> [COLSTART <n>]

Maschera: SORT "FROM/A,TO/A,COLSTART/K"

Azione: Riordina in sequenza alfabetica ciascuna riga di un piccolo file.

Percorso: C:SORT

STACK

Formato: STACK [<n>]

Maschera: STACK "SIZE"

Azione: Visualizza o imposta le dimensioni della catasta operativa della CLI corrente.

Percorso: C:STACK

WHY

Formato: WHY

Maschera: WHY

Azione: Stampa un messaggio di errore che spiega perché non è stato possibile eseguire il comando precedente.

Percorso: C:WHY

3. Altre Directory di Workbench

Per aiutare ad ottimizzare il lavoro di elaborazione e programmazione, nel dischetto Workbench sono stati inclusi oltre ai comandi AmigaDOS spiegati al Capitolo 2 anche altri programmi e altri file. Ad esempio nella directory S: ci sono dei file script che consentono di aggiungere capacità tipiche dei caratteri universali a molti comandi AmigaDOS. Il file MountList nella directory DEVS: comunica ad Amiga le caratteristiche delle periferiche e dei dispositivi di espansione che possono essere connessi al sistema.

In questo capitolo verranno trattati i file inclusi nelle directory DEVS:, L:, S: e LIBS: di Workbench. Alcuni di questi file sono nuovi mentre altri sono stati revisionati specificamente per la nuova versione 1.3. Si presuppone che il lettore abbia già una conoscenza di base di Amiga. Per gli utenti non esperti, che desiderino allargare le proprie basi di conoscenza per riuscire a comprendere pienamente le potenzialità di queste nuove funzioni, è a disposizione una vasta letteratura specifica. Gli utenti più esperti troveranno invece in questo capitolo informazioni relative a nuovi comandi o a comandi revisionati.

3.1 Device

La directory DEVS: contiene dei file .device, quali ad esempio ramdrive.device, printer.device, serial.device, ecc. Alcuni di questi file corrispondono a dei veri e propri dispositivi fisici, quali ad esempio le periferiche collegate alle porte di Amiga (quale ad esempio la serial.device che controlla le informazioni trasmesse attraverso la porta seriale e la parallel.device che controlla il flusso di informazioni che passano attraverso la porta parallela, generalmente per essere trasmesse alla stampante). Questa sezione non prenderà in considerazione tutti questi file, che verranno invece trattati in altra sede con ad esempio nei *ROM Kernel Manuals*, pubblicati da Addison-Wesley. Questa sezione tratterà piuttosto la MountList, necessaria per installare unità di espansione in Amiga, nonché una nuova assegnazione denominata CLIPS: utilizzato dalla clipboard.device.

3.1.1 La MountList

Posta nella directory DEVS:, la MountList contiene la descrizione delle device che possono essere installate con il comando AmigaDOS MOUNT. Può essere necessaria un'entry MountList per una periferica, per un programma di gestione o per un sistema di file. Nel caso si colleghi una nuova periferica al sistema Amiga, ad esempio un disco fisso o delle unità a dischetti aggiuntive esterne, è necessario informare il sistema Amiga della loro esistenza. Per far ciò si utilizza il comando MOUNT, che deve comunque leggere l'entry della MountList per rilevare quali sono le caratteristiche della periferica.

Nel file MountList della directory DEVS: sono già inclusi alcuni esempi di entry per la MountList. Alcune di queste possono essere utilizzate così come sono ma è comunque sempre conveniente controllare due volte il file per assicurarsi che corrisponda effettivamente alla periferica in oggetto.

L'entry della MountList consiste di una serie di parole chiave che descrivono le device, i programmi di gestione o il sistema di file, con l'indicazione dei valori relativi a queste parole chiave. Alcune parole chiave possono riferirsi unicamente a un sistema di file o a un programma di gestione. Se non è indicata alcuna parola chiave, viene utilizzato un valore di default. E' sempre opportuno controllare quale sia il valore di default per evitare che non sia idoneo alla periferica che si sta installando.

Per la creazione di un'entry della MountList è necessario attenersi a determinate regole:

- Ogni entry della MountList deve iniziare con il nome di una device.
- Le parole chiave devono essere seguite da un segno di uguale (=).
- Le parole chiave devono essere separate da un punto e virgola oppure vanno indicate in modo da essere isolate l'una dall'altra su righe differenti.
- I commenti vanno indicati in stile C standard (e cioé i commenti devono iniziare con il simbolo /* e terminare con */).
- Ogni entrata deve terminare con il simbolo # e deve essere posta su una riga a sé.

Le parole chiave previste da MOUNT sono le seguenti:

PAROLA CHIAVE	FUNZIONE
Handler=	Un'entry di programma di gestione (ad esempio Handler = L:Newcon-Handler)
FileSystem=	Un'entry di sistema di file (ad esempio FileSystem = L:FastFileSystem)
Device=	Un'entry di device (ad esempio Device = ramdrive.device)
Priority=	La priorità di un processo; 5 si riferisce ai programmi di gestione, 10 ai sistemi di file.
Unit=	Il numero di unità della periferica.
Flags=	Flag per OpenDevice (generalmente 0)
Surfaces=	Il numero di superfici
BlocksPerTrack=	Il numero di blocchi per ogni pista
Reserved=	Il numero di blocchi per il blocco di avviamento: dovrebbe essere uguale a 2
PreAlloc=	Il numero di blocchi riservati a partire dalla fine di una partizione; viene utilizzato in alcune unità disco fisiche che registrano informazioni negli ultimi blocchi di un'unità disco. E' generalmente impostato a 0 e in genere non deve essere modificato. Per ulteriori dettagli fare riferimento alla documentazione fornita con l'unità disco fisso e colla relativa unità di controllo.
Interleave=	Valore di accesso multiplo simultaneo in memoria; varia a seconda della periferica.
LowCyl=	Cilindro di avviamento da usare
HighCyl=	Cilindro finale da usare
Stacksize=	Quantità di catasta operativa da allocare al processo
Buffers=	Numero dei buffer iniziali della memoria cache
BufMemType=	Tipo di memoria utilizzata per buffer; (0 e 1 = qualsiasi, 2 e 3 = CHIP, 4 e 5 = FAST)
Mount=	In caso di valore positivo, MOUNT carica immediatamente la periferica o il programma di gestione senza aspettare il primo accesso.
MaxTransfer=	Il numero massimo di blocchi trasferiti; viene utilizzato con il FastFileSystem
Mask=	Maschera di indirizzo che specifica il campo di memoria che i trasferimenti DMA possono utilizzare; viene usata con il FastFileSystem.

GlobVec= Vettore globale per il processo; -1 è nessun Global Vector (in C e in programmi in assembler), 0 imposta un GV privato; se non è indicata alcuna parola chiave, viene utilizzato il Global Vector condiviso.

Startup= Una stringa trasferita a una device, a un programma di gestione o ad un sistema di file all'avviamento come da un BPTR ad un BSTR.

BootPri= Valore che imposta la priorità di avviamento di una device avviabile ed installabile, ad esempio la recoverable ramdrive.device. Si tratta di una variabile che può assumere valori da -129 a 127. Per convenzione, -129 indica che la periferica non consente di eseguire l'avviamento e non è installata automaticamente; questo valore dovrebbe essere usato per una ramdrive ricuperabile utilizzata con il FastFileSystem.

DosType= Indica il tipo di sistema di file. Se viene utilizzato il FastFileSystem, DosType dovrebbe essere impostato a 0x444F5301. Altrimenti il DosType dovrebbe essere pari a 0x444F5300. In alternativa è anche possibile ometterlo. Nel futuro non si esclude che verranno utilizzati altri valori.

Nel file MountList sono inclusi degli esempi di entry per la MountList. Generalmente, nel caso sia necessario creare una nuova MountList, le istruzioni relative vengono fornite con la documentazione in dotazione con la device da instalare. Altri esempi MountList sono illustrati in questo capitolo unitamente alla descrizione dei vari programmi di gestione.

3.1.2 La clipboard.device

Una modifica apportata alla Versione 1.3 relativa alla clipboard.device è l'istituzione dell'assegnazione CLIPS:. CLIPS: consente di specificare una directory alternativa in cui immagazzinare le clips (i "ritagli") della clipboard.device. La sequenza di avviamento di Workbench assegna CLIPS: a RAM:clipboards; se necessario si può comunque riformulare l'assegnazione secondo parametri a propria discrezione.

3.2 Le mappe dei tasti

Le mappe dei tasti costituiscono una subdirectory di DEVS: (devs/keymaps). Come già detto nella sezione relativa a SetMap nel Capitolo 1, la directory delle mappe dei tasti Workbench prevede solo le caratteristiche della mappa di tasti relativa alla tastiera usa1. Le mappe dei tasti delle tastiere internazionali sono disponibili nella directory devs/keymaps del dischetto Extras:

FILE KEYMAP	TASTIERA RAPPRESENTATA
cdn	Francese canadese
ch1	Svizzera francese
ch2	Svizzera tedesca
d	Tedesca
dk	Danese
e	Spagnola
f	Francese
gb	Inglese
i	Italiana
is	Islandese
n	Norvegese
s	Svedese
usa2	Dvorak

Per utilizzare una mappa di tasti internazionale:

1) Copiare nella directory DEVS:keymaps il file keymap relativo. Ad esempio:

```
COPY Extras1.3:devs/keymaps/d in devs/keymaps
```

2) Utilizzare il programma SetMap (posto nel cassetto System) per informare il sistema dell'avvenuto cambiamento.

```
SETMAP d
```

Se si vuole utilizzare una mappa di tasti differente non modificando nessun altro parametro, copiare il file in DEVS:keymaps e modificare quindi l'assegnazione di SetMap nella sequenza di avviamento di Workbench utilizzando un editor di testo quale ad esempio ED oppure MEMACS.

3.3 Font

La directory Workbench FONT: contiene i font standard Amiga: Diamond, Emerald, Garnet, Opal, Ruby, Sapphire e Topaz (il font di default). Per avere velocemente una panoramica dei differenti font disponibili, è possibile aprire una finestra del Notepad (taccuino), battere quindi una frase di prova e quindi muoversi all'interno dei menu dei font selezionando i vari font. Ogni volta che verrà selezionato un font, il testo della finestra di Notepad verrà modificato.

Anche nel dischetto Extras è prevista una directory di font che presenta tre nuovi font: Courier, Helvetica e Times. Per utilizzare questi nuovi font è necessario procedere come segue:

1) Copiare uno o tutti i font nel dischetto Workbench utilizzando il comando AmigaDOS COPY. Ad esempio:

```
COPY "Extras 1.3:fonts/Times" to "Workbench 1.3:fonts"
```

   Dopo aver copiato i font nel dischetto Workbench, è necessario utilizzare il programma FixFonts (posto nel cassetto System) per aggiornare la directory FONTS:. Una procedura alternativa è invece la seguente:

2) ASSIGN FONTS: (assegnare i font) alla directory dei font del dischetto Extras.

```
ASSIGN FONTS: "Extras 1.3:fonts"
```

Se si dovesse ora aprire una finestra Notepad, si potrebbe scegliere tra Times (se è stato seguito l'esempio 1) oppure Helvetica, Courier e Times (se è stato seguito il secondo esempio). Questi font possono essere utilizzati con vari programmi software, come ad esempio molti word processor, che consentono di aggiungere o di modificare dei font. Usando questi nuovi font, tenere sempre presente che Helvetica e Times sono dei font a spaziatura proporzionali mentre Courier è un font a spaziatura fissa.

3.4 Programmi di gestione

Nella directory Workbench L: sono posti diversi nuovi programmi di gestione. Molti di essi sono trattati come se fossero dei veri e propri dispositivi fisici e il riferimento ad essi è indicato nello stesso formato che viene utilizzato per l'unità disco. Ad esempio, RAM: indica il programma di gestione della RAM che emula un disco vero e proprio.

SPEAK: rappresenta invece il programma di gestione per Speak, che fornisce l'output vocale di Amiga. I programmi di gestione controllano anche le modalità di visualizzazione delle finestre sullo schermo (CON: e NEWCON:).

E' probabile che le informazioni fornite in questa sezione ne ripetano alcune già esposte in altre parti del manuale. Ad esempio, le caratteristiche del programma di gestione Newcon sono state già menzionate nella sezione SHELL. Ciò risulta comunque necessario, per approntare delle definizioni complete dei nuovi programmi di gestione della nuova versione.

3.4.1 Aux-Handler

Il programma di gestione Aux fornisce un input e un output seriali privi di buffer. Si tratta sostanzialmente di un programma di gestione della console che si avvale della porta seriale piuttosto che della tastiera e dello schermo di Amiga.

L'entry della MountList è la seguente:

```
AUX     Handler = L:Aux-Handler
        Stacksize = 1000
        Priority = 5
#
```

Un esempio di entry è già presente nel file MountList.

E' possibile avvalersi del programma di gestione Aux per utilizzare un terminale diverso assieme al computer di cui si dispone. Ad esempio:

```
1>MOUNT AUX:
1>NEWCLI AUX:
```

ATTENZIONE: Il programma di gestione Aux consente di emettere più comandi NEWSHELL/NEWCLI. In ogni caso, i dati da tastiera dell'unità ausiliaria saranno distribuiti sulle varie CLI. Per terminare uno dei due SHELL assegnati a AUX:, occorre battere:

```
1> E N D C L I <spazio> <RETURN>
```

Occorre inserire uno spazio tra ciascuna delle lettere e dopo la "I" finale.

Se si vuole copiare un file sulla porta seriale, battere:

```
1>COPY AUX: to RAM:testfile
```

3.4.2 Newcon-Handler

Il programma di gestione Newcon interviene per riposizionare il programma di gestione CON: e viene richiamato con il nome NEWCON:. Analogamente agli altri nuovi programmi di gestione, deve essere installato prima dell'uso. Ciò avviene generalmente tramite uno specifico comando posto nel file relativo alla sequenza di avviamento. (La Versione 1.3 di Workbench include questo tipo di comando nella sequenza di avviamento).

L'entry del file MountList è la seguente:

```
NEWCON:   Handler = L:Newcon-Handler
          Stacksize = 1000
          Priority = 5
#
```

La finestra NEWCON: consente all'utente una flessibilità notevolmente superiore nella battitura dei comandi. Contrariamente alla finestra CON: che consente solo una battitura "diretta", la finestra NEWCON: consente all'utente di manipolare il testo. Lo SHELL è un esempio della finestra NEWCON: in azione. Segue una lista delle funzioni che la finestra NEWCON: mette a disposizione:

1) Editing della riga di comandi
   I tasti che spostano il cursore verso destra e verso sinistra vengono usati per spostarsi lungo la riga dei comandi. Il tasto di ritorno unitario cancella il carattere alla sinistra del cursore; il tasto Delete cancella il carattere al di sotto del cursore.

   Altri comandi di editing sono:

Control-K	Cancella tutto ciò che è posto a destra del cursore fino alla fine della riga.
Control-U	Cancella tutto ciò che è posto dall'inizio della riga fino al cursore.
Control-X	Cancella l'intera riga.
Control-W	Muove il cursore e lo posiziona alla tabulazione successiva.

   Premendo Shift ed il tasto freccia verso sinistra (oppure Control A) il cursore si posiziona all'inizio della riga. Premendo invece Shift e freccia verso destra (o Control Z) il cursore si posiziona alla fine della riga.

2) Buffer cronologico
   NEWCON: dispone di un buffer cronologico circolare da 2K. Usando il tasto freccia verso l'alto è possibile ricuperare i comandi precedenti (il tasto freccia verso il basso consente di spostarsi in avanti nel buffer cronologico; è una funzione che risulta estremamente utile per chi ha oltrepassato il comando che stava cercando).
   Premendo Shift e freccia verso l'alto (o Control R), la funzione di ricerca viene attivata all'indietro all'interno del buffer cronologico per individuare l'ultimo comando corrispondente ad una stringa parzialmente battuta. Premendo Shift e freccia verso il basso (o Control B), ci si riposiziona all'estremità inferiore del buffer cronologico.

3) Caratteri di controllo
   I caratteri di controllo sono visualizzati da NEWCON: in negativo. Questi caratteri vengono quindi interpretati come caratteri di controllo e possono essere utilizzati nei file in modo analogo a quanto avveniva in precedenza.

3.4.3 Pipe-Handler

PIPE: è un programma di gestione AmigaDOS scritto da Matt Dillon.

Il programma di gestione Pipe è un meccanismo di input/output utilizzato per consentire la comunicazione input/output tra diversi programmi. Esso crea in sostanza un canale di comunicazione interprocesso. Quando si scrive nel pipe, prima di bloccare il processo di scrittura vengono bufferizzati, cioè inseriti in una memoria di transito, più di 4Kbyte di dati. Dopo aver scritti in un PIPE:, anche altri processi possono leggere i dati.

Analogamente agli altri, è necessario che anche il programma di gestione Pipe sia installato prima di poterlo usare. L'entry della MountList per PIPE: è la seguente:

```
PIPE:     Handler = L:Pipe-Handler
          Stacksize = 6000
          Priority = 5
          GlobVec = -1
#
```

PIPE: può essere utilizzato da altri programmi analogamente a un word processor (come nome di un file durante un'operazione di salvataggio) oppure anche come un programma di un terminale (come un nome file posto a un buffer di cattura). E' possibile utilizzare qualsiasi nome di rendezvous a piacere. PIPE: utilizza per ogni nome un buffer interno da 4K, ma il suo sfruttamento ottimale avviene nel momento in cui è in corso una lettura e una scrittura.

In questo caso, esso provvede a copiare direttamente da un processo all'altro, piuttosto che passare attraverso il proprio buffer interno. Si tratta di un autentico PIPE:, pertanto, al fine di evitare delle eventuali situazioni di blocco, i processi origine e destinazione devono essere diversi (non si può cioé utilizzare lo stesso processo).

Il buffer è trasparente. Ciò significa che i dati scritti nel buffer, a prescindere dalle loro eventuali esigue dimensioni, sono immediatamente disponibili per essere letti da altri processi.

La device PIPE: si può rivelare utile nel momento in cui si stanno usando due programmi applicativi e si desidera trasferire delle notevoli quantità di dati da un programma (di scrittura) all'altro (di lettura) senza dover ricorrere a un file temporaneo posto in RAM: o nel dischetto. Dato che l'applicazione non tenta di eseguire un Seek(), è opportuno specificare semplicemente "PIPE:nome" perché si presenti come un normale file all'applicazione.

Per i programmi di terminali che non usano il modo asincrono in scrittura, è possibile eliminare la discontinuità in CAPTURE catturando verso un PIPE: ed eseguendo un altro comando COPY da un PIPE: su un file.

E' anche possibile copiare informazioni da un PIPE: ad un altro. Per esempio:

```
CLI-finestra 1:   COPY hugefile PIPE:a
CLI-finestra 2:   COPY PIPE:a PIPE:b
CLI-finestra 3:   COPY PIPE:b PIPE:c
CLI-finestra 4:   COPY PIPE:c PIPE:d
CLI-finestra 5:   COPY PIPE:d PIPE:e
CLI-finestra 6:   wordcount PIPE:e (o qualcosa di analogo)
```

3.4.4 Speak-Handler

Il programma di gestione Speak fornisce l'output vocale ad Amiga. Con SPEAK: è possibile far sì che Amiga "legga" letteralmente all'utente il contenuto di un file.

Analogamente alla maggior parte degli altri programmi di gestione, SPEAK: deve essere installato per poterlo usare. L'entrata MountList è la seguente:

```
SPEAK: Handler = L:Speak-Handler
       Stacksize = 4000
       Priority = 5
       GlobVec = -1
#
```

Oltre all'entry della MountList, SPEAK: richiede anche la narrator.device e la translator.library. Queste devono essere poste rispettivamente in DEVS: e LIBS:. (Si tratta di file che sono inclusi nella Versione 1.3 di Workbench all'interno delle directory relative).

Il formato di SPEAK: è il seguente:

```
SPEAK:OPT/K
```

Dopo la parola chiave OPT, possono essere utilizzate le seguenti opzioni, opzioni che devono essere separate tra loro da una barra (/) mentre tra il punto e OPT non deve sussistere alcun spazio.

p###	altezza (dove ### va da 65 a 320)
s###	velocità (dove ### va da 30 a 400)
m	voce maschile
f	voce femminile
r	voce robot
n	voce naturale
o0	non consente l'utilizzo di queste opzioni nel flusso di input
o1	consente l'utilizzo di queste opzioni nel flusso di input
a0	disattiva il modo diretto fonema
a1	attiva il mode diretto fonema (non utilizzare la libreria translator.)
d0	interrompe le frasi solo in relazione alla punteggiatura
d1	interrompe le frasi in relazione alla punteggiatura, a RETURN e a LINEFEED.

SPEAK: può essere utilizzato in altri programmi come un word processor (ad esempio come un nome file di un'operazione di salvataggio) o come, ad esempio, un programma di terminale (come nome di un file di un buffer di cattura) per ottenere un output vocale.

Ad esempio, se si vuole ascoltare il contenuto del file di avviamento, battere:

```
1> MOUNT SPEAK:
1> COPY s:sequenza di avviamento to SPEAK:OPT/f/s160
```

Il contenuto della sequenza di avviamento verrà letto da una voce femminile a velocità moderata.

3.5 SHELL-SEG

Nonostante SHELL-SEG sia posto nella directory l assieme agli altri programmi di gestione Amiga, non si tratta in questo caso di un vero e proprio programma di gestione ma di un programma che controlla il nuovo SHELL. SHELL-SEG non viene eseguito direttamente. Per richiamarlo è necessario avvalersi del comando RESIDENT specificando il nome CLI. Una volta attivato questo comando, ogni nuovo SHELL attivato sia dal comando NEWSHELL che dall'icona SHELL, verrà considerato un CLI SHELL piuttosto che una normale CLI. Generalmente, SHELL-SEG viene richiamato nella sequenza di avviamento.

SHELL mette a disposizione molte caratteristiche aggiuntive che invece non sono consentite da una CLI standard. La maggior parte di queste caratteristiche sono illustrate alla sezione SHELL del Capitolo 1 (si tratta, ad esempio, di comandi residenti, di alias, di caratteristiche per i caratteri di richiesta e dell'uso dei file script).

3.6 Script

Nella directory Workbench S: si trovano alcuni file script, che possono essere usati con altri comandi per velocizzare i programmi. Elenchiamo ora i file di questo tipo.

SPAT — utilizza il comando LIST per aggiungere profili corrispondenti a comandi ad argomento **singolo**. Può essere usato assieme alla funzione alias dello SHELL. Ad esempio, per visualizzare tutti i file script macchina che iniziano con la lettera "s" che si trovano nella directory Workbench S:, battere:

```
1> SPAT MORE s:start#?
```


A questo punto verrà creato un file script analogo al seguente:

```
more "s:SPAT"
more "s:startup-Sequence.hd"
more "s:Shell-Startup"
more "s:Startup-Sequence"
more "s:Startupll"
```

SPAT eseguirà quindi questo file script e ne visualizzerà sequenzialmente tutti i file.

DPAT — utilizza il comando LIST per aggiungere dei profili corrispondenti ai comandi a doppio argomento. Può essere utilizzato assieme alla funzione alias dello SHELL. L'esempio seguente presuppone che si abbia a disposizione una serie di file denominati Chapter1, Chapter2, Chapter3, ecc. nella directory radice nel dischetto posto in df0:. Volendo modificare il nome di questi file in una nuova directory denominata Book, sarebbe necessario battere:

```
1> MAKEDIR df0:BOOK (crea la directory)
1> DPAT RENAME df0:Chap#? df0:book/
```

Viene creato così un file script che provvede a modificare il nome di tutti i file che iniziano con Chap. DPAT eseguirà questo file e modificherà il nome di ogni file Chap all'interno della nuova directory BOOK.

PCD — analogo al comando CD di AmigaDOS, ma in grado di ricordare l'ultima directory. Ad esempio, battendo:

```
1> PCD RAM:
1> PCD
```

è possibile tornare alla directory di partenza.

3.7 Librerie

Nella directory LIBS: della versione 1.3 di Workbench sono incluse delle nuove librerie IEEE: e cioé mathieeedoubtrans. e mathieeedoubbas. Queste nuove librerie sono in grado di funzionare sfruttando un processore 68881 se disponibile. Sono inoltre in grado di utilizzare un chip matematico periferico. In questo caso il chip deve essere dotato del software appropriato che informi il sistema della presenza del chip stesso, che gestisca le funzioni di salvataggio e di ripristino dello stato del chip nel corso della commutazione dei processi.

4. I Driver Per Stampante

La versione 1.3 comprende un maggior numero di programmi di gestione della stampante rispetto alla versione 1.2; tutti i programmi di gestione comunque, ad eccezione di Generic, sono stati posti nel dischetto Extras. Ciò consente al dischetto Workbench di avere più spazio a disposizione e consente inoltre all'utente di Amiga di disporre di un'ampia gamma di alternative nella scelta di una stampante.

Un programma di gestione delle stampante si comporta come un traduttore nei confronti del computer. Amiga dispone di una sola procedura di decodifica delle informazioni; una stampante può invece disporre di varie procedure di decodifica di tale codice. Il programma di gestione della stampante riceve le informazioni da Amiga e le rielabora in modo da consentirne la corretta interpretazione da parte della stampante.

I programmi di gestione della stampante sono posti nella directory devs/printers del dischetto Extras. Per trasferire un programma di gestione al dischetto Workbench, utilizzare la utility InstallPrinter (illustrata al Capitolo 1) oppure il comando COPY di AmigaDOS come segue:

```
COPY "Extras 1.3:devs/printers/<nome>" a devs:printers
```

Una volta copiato il file, apparirà il listato dei programmi di gestione disponibili che viene visualizzato nella finestra Change Printer delle Preferences.

I vari programmi di gestione della stampante inclusi nella versione 1.3 sono i seguenti:

Alphacom AlphaPro 101
Brother HR-15XL
CalComp ColorMaster
CalComp ColorMaster2
Canon PJ-1080A
CBM MPS1000
Diablo 630
Diablo Advantage D25
Diablo C-150
Epson Q
Epson X
EpsonXOld
Generic*
Howtek Pixelmaster
HP DeskJet
HP LaserJet (includes HP LaserJet Plus e HP LaserJet II compatible)
HP PaintJet
HP ThinkJet
Imagewriter II
NEC Pinwriter
Okidata 92
Okidata 2931
Okimate 20
Quadram QuadJet

Qume LetterPro 20 Toshiba P351SX Xerox 4020
Toshiba P351C

*Incluso nel dischetto Workbench.

Le specifiche relative a tutti questi programmi di gestione sono riportate più avanti nell'ambito di questo capitolo. Analogamente sono riportate anche le informazioni relative ai programmi di gestione delle stampanti Seiko 5300 e 5300a e Tektronix 4693D e 4696. Benché si tratti di programmi di gestione che non sono inclusi nel dischetto, essi sono tuttavia compatibili con Amiga e sono quindi disponibili presso i produttori o nell'elenco degli sviluppatori Amiga (Amiga.dev) del BIX, l'Electronic Information Exchange della rivista Byte.

Prima di passare all'elenco dei programmi di gestione, diamo alcune informazioni di carattere generale relative alla stampa grafica. Prima di procedere nella lettura di questa sezione del manuale, si consiglia di leggere attentamente la sezione relativa alle Preferences al Capitolo 1 per quanto riguarda le informazioni sulle procedure di correzione del colore, quelle relative al livellamento, alle densità multiple ed alla modifica delle dimensioni della stampa.

4.1 Stampa grafica

Amiga è famosa in tutto il mondo per le sue capacità grafiche. Se non fosse possibile riprodurre quanto appare sullo schermo su un foglio di carta, le potenzialità applicative del lavoro verrebbero notevolmente limitate. Sia che si tratti di una lettera commerciale, del disegno di un progetto di ingegneria o semplicemente di un biglietto di auguri, se non si è in grado di stampare quello che è stato creato sullo schermo, non si è neanche in grado di distribuire il risultato del lavoro. Amiga è in grado di funzionare con diversi tipi di stampante — dalla più elementare stampante a margherita, che può stampare solamente testi in bianco e nero, sino ad arrivare alla sofisticata stampante termica a colori.

Velocità

I programmi di gestione della versione 1.3 sono approssimativamente dalle cinque alle 30 volte più veloci rispetto a quelli della versione 1.2. La maggiore velocità dipende dal tipo di stampante che viene utilizzata, dal numero di colori che si stanno stampando (bianco e nero, scala dei grigi o colori), dalla quantità di spazio bianco

della figura, dalla configurazione della figura (verticale od orizzontale) e dal programma di gestione stampante in uso. La velocità di stampa nella nuova versione viene influenzata più dalla stampante o dal programma software relativo che non dal computer vero e proprio.

Stampa a colori

Le immagini HAM — Un'immagine HAM (hold-and-modify) è un tipo di immagine dove possono comparire, in qualsiasi punto, da un minimo di 32 a un massimo di 4096 colori dell'intera gamma di Amiga. Precedentemente un'immagine HAM poteva essere stampata solo partendo da una posizione x,0 (corrispondente all'angolo superiore di sinistra del foglio). Ora è invece possibile iniziare la stampa da qualsiasi posizione x valida. E' anche possibile stampare delle immagini HAM invertite.

Seguono ora alcuni suggerimenti da tenere presenti nell'effettuare le stampe dallo schermo.

Per ottenere una migliore *qualità* nelle stampe dallo schermo:

- In molte stampanti, la carta fatta avanzare per frizione consente la riproduzione di stampe grafiche dello schermo migliori rispetto a quanto non faccia la carta alimentata tramite trattori.
- Per le stampe dello schermo in bianco e nero dovrebbero essere utilizzate le densità che utilizzano più di una passata. (La densità viene controllata con la predisposizione Density delle Preferences. Per quanto riguarda le densità supportate dalla rispettiva stampante, si rimanda alla lista dei programmi di gestione per stampante riportati più avanti nel capitolo.) Utilizzando una densità a più passate per una scala di grigi o per una stampa dello schermo in gradazione di colori, l'output potrebbe risultare sporco o scuro. Le stampe a colori dello schermo con passate multiple sporcano anche il nastro della stampante (ad esempio il colore giallo verrà sporcato dagli altri colori del nastro).

Per ottenere stampe dello schermo *più veloci*:

- Minore è la densità, maggiore sarà la velocità di stampa.
- Le stampe dello schermo in orizzontale risultano più veloci rispetto a quelle verticali.
- Per stampare dallo schermo un'immagine a due colori, selezionare il modo bianco e nero nelle Preferences. La procedura risulterà così notevolmente più veloce rispetto a quanto avverrebbe effettuando la stampa in scala dei grigi o a colori.

- L'opzione Smoothing raddoppia il tempo necessario per la stampa. Utilizzarla quindi solo per eseguire la copia finale.
- Fare attenzione al modo dithering scelto. Il modo dithering F-S raddoppia il tempo di stampa a differenza dei modi Ordered e Half-tone.
- Se si effettua la stampa dello schermo che nel modo a bassa risoluzione (320 x 200 o 400 pixel) visualizza più di 16 colori (4 bitplanes) o che nel modo alta risoluzione (640 x 200 o 400 pixel) visualizza più di 4 colori (2 bit-planes) è possibile velocizzare il processo di stampa muovendo lo schermo e posizionandolo dietro la visualizzazione UNA VOLTA CHE LA STAMPA E' INIZIATA. Per farlo, è sufficiente premere simultaneamente il tasto Amiga di sinistra e il tasto N.

4.2 Stampanti supportate da Amiga

Segue ora un elenco dei programmi di gestione delle stampanti che è possibile usare con i computer Amiga. La maggior parte di questi programmi di gestione sono inclusi nel dischetto Extras. I pochi che non lo sono si possono richiedere al costruttore della stampante o alla Amiga Developers Conference (Amiga.dev) del BIX.

Si noterà che alcuni di questi programmi di gestione supportano diverse densità. La densità si riferisce al numero di punti per pollice che vengono utilizzati nell'esecuzione della stampa. Maggiore è il numero di punti, minori saranno le dimensioni dei punti stessi e quindi maggiore sarà la nitidezza della stampa. Bisogna però anche tenere presente che a maggiore densità corrisponde una minore velocità nel processo di stampa. Così, nel caso di densità multiple, dipende dal singolo utente se utilizzare una stampa più veloce o ottenere una stampa di migliore qualità.

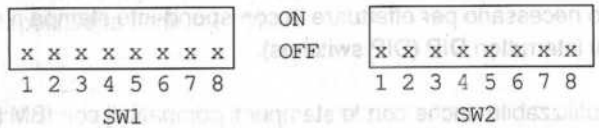
Se possibile vengono riportati dei diagrammi di predisposizioni standard degli interruttori relativi alle singole stampanti.

Alphacom___AlphaPro___101

- Stampante a margherita; stampa esclusivamente testi.
- Predisposizione degli interruttori:
  MODO A: ON (stampa bidirezionale)
  MODO B: OFF (non si ha avanzamento riga dopo il ritorno carrello)
  Scheda interfaccia provata: 1011PC (IBM PC)

Brother___HR-15XL

- Stampante a margherita; stampa esclusivamente testi.
- Predisposizione degli interruttori:



CalComp___ColorMaster

- Stampante a colori e bianco e nero a trasferimento termico; per la stampa di testi e di elementi grafici.
- Supporta una sola densità — 203x200 dpi. Selezionare la densità pari a 1.
- Questo è un doppio programma di gestione stampante. Predisporre il parametro Paper Size (formato carta) delle Preferences su Narrow Tractor (trattore stretto) per l'uso con la stampante ColorMaster. Predisporre invece su Wide Tractor (trattore largo) per l'uso con la stampante ColorView-5912 (con un formato carta pari a 11 x 17 pollici).
- Non ci sono interruttori DIP (DIP switches).

CalComp___ColorMaster2

- Stampante a colori e bianco e nero a trasferimento termico; per la stampa di testi e di elementi grafici.
- Supporta una sola densità - 203x200 dpi. Selezionare la densità pari a 1.
- Si tratta di un doppio programma di gestione stampante. Predisporre il parametro Paper Size (formato carta) delle Preferences su Narrow Tractor (trattore stretto) per l'uso con la stampante ColorMaster. Predisporre invece su Wide Tractor (trattore largo) per l'uso con la stampante ColorView- 5912 (con un formato carta pari a 11 x 17 pollici).
- Questo programma di gestione è analogo al CalComp___ColorMaster ma in questo caso la velocità della stampa a colori dello schermo è doppia e richiede uno spazio di memoria superiore (fino a 1.272.003 byte per una stampa a colori di un'immagine piena da 8 x 10 pollici [1600 x 2000 punti]). Generalmente le stampe a colori dello schermo in formato intero comprendono 1600 x 1149 punti e richiedono uno spazio pari a 730.767 byte.

I fabbisogni di memoria per la ColorView-5912 arrivano ad un massimo di 2.572.803 byte per una stampa a colori dello schermo di 10 x 16 pollici (2048 x 3200 punti). Le stampe a colori dello schermo a formato intero generalmente misurano 2048 x 2155 punti e richiedono uno spazio di memoria pari a 1.732.623 byte.

Nell'eseguire una stampa non a colori, i fabbisogni di memoria risultano pari a un terzo dello spazio necessario per effettuare la corrispondente stampa a colori.

- Non sono previsti interruttori DIP (DIP switches).

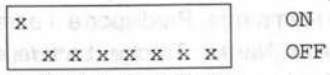
CBM___MPS1000 (utilizzabile anche con le stampanti compatibili con IBM 5152)

- Stampante a matrice di punti, non a colori; per stampa di testi ed elementi grafici.

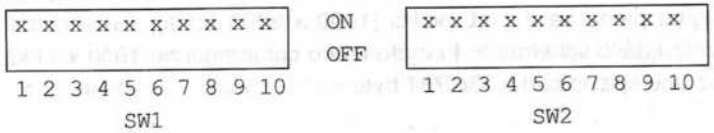
• Densità	XDPI	YDPI	XYDPI	Commenti
1	120	72	8640	
2	120	144	17280	Per l'esecuzione di due passate
3	240	72	17280	Vedere nota 2
4	120	216	25920	Per l'esecuzione di tre passate Vedere nota 2
5	240	144	34560	Per l'esecuzione di due passate Vedere nota 2
6	240	216	51840	Per l'esecuzione di tre passate Vedere nota 2
7	Stessa densità di 6			

- Predisposizione degli interruttori:

CBM MPS1000



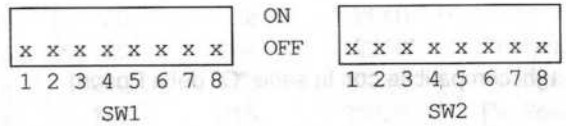
Canon BJ-130 (con Control Capsule 48/XL — compatibile con IBM Proprinter)



NOTA: Se si dispone di una stampante Commodore MPS1250, vedere l'entry per EpsonX. Si tratta infatti di due stampanti compatibili.

Diablo___630

- Stampante a margherita: stampa esclusivamente testi.
- Predisposizione degli interruttori:



Diablo___Advantage___D25

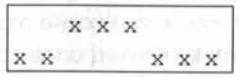
- Stampante a margherita; stampa solo testo.
- Predisposizione degli interruttori:
  Si raccomanda l'utilizzo di un'interfaccia parallela.

L'interruttore di sinistra corrisponde alla prova di collegamento xON/xOFF e non prevede l'avanzamento riga al ritorno del carrello.

Diablo___C-150

- Stampante a colori e in bianco e nero a getto di inchiostro; per stampa di testo e di elementi grafici.
- L'avanzamento di riga corrisponde sempre a quattro punti (limite della stampante). Supporta una sola densità — 120x120 dpi. Selezionare una densità pari a 1.

- Se il parametro Paper Size (formato carta) nelle Preferences è impostato a Wide Tractor (trattore largo) verrà utilizzata una densità di stampa pari a 8,5 pollici (per carta in moduli larga).
- Predisposizione degli interruttori:



EpsonQ (stampante a 24 aghi compatibile con la serie "Q" della Epson)

- Stampante a colori e in bianco e nero a matrice di punti; per stampa di testi e di elementi grafici.
- Comanda tutte le stampanti compatibili con EpsonQ (LQ1500, LQ2500, ecc.).

Densità	XDPI	YDPI	XYDPI	Commenti
1	90	180	16200	
2	120	180	21600	
3	180	180	32400	
4	360	180	64800	Vedere nota 2
5	Stessa densità di 4			
6	Stessa densità di 4			
7	Stessa densità di 4			

- Se la predisposizione Paper Size (formato carta) nelle Preferences è impostata a Wide Tractor (trattore largo) verrà utilizzata una densità di stampa massima di 13,6 pollici (per stampanti con carrello largo).
- Se la predisposizione Paper Type (tipo carta) nelle Preferences è impostata a Single (singolo), verranno utilizzati solo 16 dei 24 aghi. Impostando invece Paper Type su Fanfold vengono utilizzato tutti i 24 aghi. L'opzione Single è utile per quelle stampanti in cui la bassa alimentazione non consente di attivare tutti i 24 aghi in modo continuativo. Se nel corso di un singolo passaggio della testina di stampa si nota che i due terzi superiori della grafica risultano più scuri rispetto al terzo inferiore, ciò significa che occorre probabilmente attivare la stampa a 16 aghi.

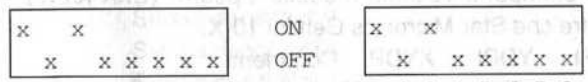
EpsonX (CBM___MPS1250 e compatibili con la serie Epson "X" da 8/9 aghi)

- Stampante a colori e in bianco e nero a matrice di punti; per stampa di testi e di elementi grafici.
- Comanda tutte le stampanti compatibili con EpsonX (EX/FX/JX/LX/MX/RX, ecc.).
- Se la predisposizione Paper Type (tipo carta) delle Preferences è impostata a Single, l'avanzamento della carta corrisponderà al numero di punti verticali stampati meno un terzo di un punto. (Vedere nota 1.)
-

Densità	XDPI	YDPI	XYDPI	Commenti
1	120	72	8640	
2	120	144	17280	Per l'esecuzione di due passate
3	240	72	17280	Vedere nota 2
4	120	216	25920	Per l'esecuzione di tre passate
5	240	144	34560	Per l'esecuzione di due passate Vedere nota 2
6	240	216	51840	Per l'esecuzione di tre passate Vedere nota 2
7	Stessa densità di 6			

- Se la predisposizione Paper Size (formato carta) nelle Preferences è impostata a Wide Tractor (trattore largo) verrà utilizzata una densità di stampa massima di 13,6 pollici (per stampanti con carrello largo).
- Predisposizione degli interruttori:

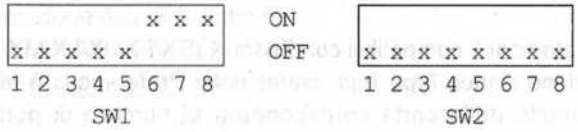
Stampante Commodore MPS1250



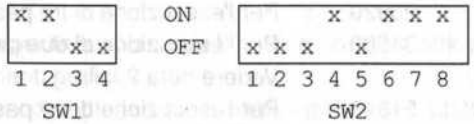
Gruppo interfaccia seriale/parallela

Interruttore interno stampante

Stampante Epson EX-1000



Stampante Epson FX-80

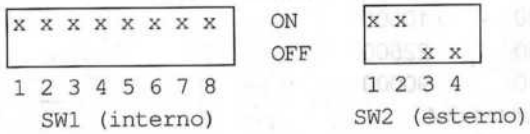


EpsonXOld (compatibile con il vecchio modello della stampante Epson "X" a 8/9 aghi)

- Utilizzare questo programma di gestione se il programma EpsonX non funziona correttamente in modo grafico sulla stampante compatibile EpsonX).
- Stampante in bianco e nero a matrice di punti; per stampa di testi e di elementi grafici.
- Comanda tutte le stampanti vecchio modello EpsonX (EX/FX/JX/LX/MX/RX, ecc.) compatibili oltre che Star Micronics Gemini 10-X.
- Densità

	XDPI	YDPI	XYDPI	Commenti
1	60	72	4320	
2	120	72	8640	Doppia velocità; Vedere nota 2
3	120	72	8640	
4	240	72	17280	
5	120	72	8640	Da utilizzare con stampanti del vecchio modello Star
6	240	72	17280	Da utilizzare con stampati del vecchio modello Star; Vedere nota 2
7	240	72	17280	Stessa densità di 4; Vedere nota 2

- Se la predisposizione Paper Size (formato carta) nelle Preferences è impostata a Wide Tractor (trattore largo) verrà utilizzata una densità di stampa massima di 13,6 pollici (per stampanti con carrello largo).
- Predisposizione interruttori per stampante Star Micronics Gemini 10-X:



Generic

- Stampante per solo testo; poche supposizioni in merito alle capacità della stampante.

Howtek___Pixelmaster

- Stampante a colori e in bianco a nero a getto di inchiostro a base plastica; per stampa di testo ed elementi grafici.
- Densità

	XDPI	YDPI	XYDPI
1	80	80	6400
2	120	120	14400
3	160	160	25600
4	240	240	57600
5	Stessa densità di 4		
6	Stessa densità di 4		
7	Stessa densità di 4		

- L'area di stampa massima corrisponde a 8 x 10 pollici.
- Non prevede interruttori DIP (DIP switches).

HP___DeskJet

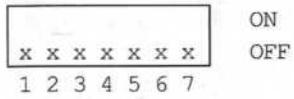
- Stampante in bianco e nero a getto di inchiostro; per stampa di testo ed elementi grafici.
- Densità XDPI YDPI XYDPI
  1 75 75 5625
  2 100 100 10000
  3 150 150 22500
  4 300 300 90000
  5 Stessa densità di 4
  6 Stessa densità di 4
  7 Stessa densità di 4
- L'area di stampa massima corrisponde a 8 x 10 pollici.
- Predisposizione degli interruttori:

HP___LaserJet (Compatibile con LaserJet Plus/LaserJet II)

- Stampante laser bianco e nero; per stampa di testo e di elementi grafici.
- Densità XDPI YDPI XYDPI
  1 75 75 5625
  2 100 100 10000
  3 150 150 22500
  4 300 300 90000
  5 Stessa densità di 4
  6 Stessa densità di 4
  7 Stessa densità di 4
- L'area di stampa massima corrisponde a 8 x 10 pollici.
- Non prevede interruttori DIP (DIP switches).

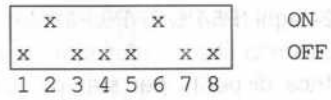
HP___PaintJet

- Stampante in bianco e nero/colori a getto di inchiostro; per stampa di testo ed elementi grafici.
- Supporta una densità — 180x180 dpi. Selezionare una densità pari a 1.
- Predisposizione degli interruttori:



HP___ThinkJet

- Stampante in bianco e nero a getto di inchiostro; per stampa di testo ed elementi grafici.
- Densità XDPI YDPI XYDPI
  1 96 96 9216
  2 192 96 18432
  3 Stessa densità di 2
  4 Stessa densità di 2
  5 Stessa densità di 2
  6 Stessa densità di 2
  7 Stessa densità di 2
- Predisposizione degli interruttori:



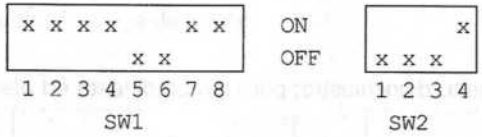
Imagewriter II (compatibile con Imagewriter)

- Stampante a colori/bianco a nero a matrice di punti; per stampa di testo ed elementi grafici.

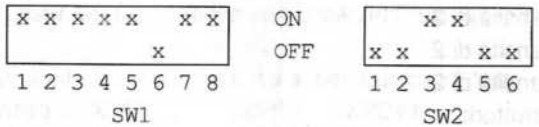
Densità	XDPI	YDPI	XYDPI	Commenti
1	80	72	5760	
2	120	72	8640	
3	144	72	10368	
4	160	72	11520	
5	120	144	17280	Esegue due passate
6	144	144	20736	Esegue due passate
7	160	144	23040	Esegue due passate

- Predisposizione degli interruttori:

Imagewriter:



Imagewriter II:

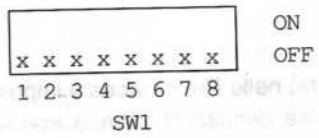


Nec___Pinwriter (compatibile con Pinwriter a 24 aghi (P5/P6/P7/P9/P2200))

- Stampante a colori/bianco e nero a matrice di punti; per stampa di testi ed elementi grafici.
- Comanda tutte le stampanti compatibili con Pinwriter Nec a 24 aghi.

Densità	XDPI	YDPI	XYDPI	Commenti
1	90	180	16200	
2	120	180	21600	
3	180	180	32400	
4	120	360	43200	Esegue due passate
5	180	360	64800	Esegue due passate
6	360	180	64800	
7	360	360	129600	Esegue due passate

- Se la predisposizione Paper Size (formato carta) nelle Preferences è impostata a Wide Tractor (trattore largo) verrà utilizzata una densità di stampa massima di 13,6 pollici (per stampanti con carrello largo).
- Predisposizione degli interruttori per Pinwriter NEC P9XL:



Okidata___92

- Stampante non a colori a matrice di punti; per stampa di testi ed elementi grafici.
- L'avanzamento riga corrisponde sempre a 7/72 di pollice (limite per la stampante in modo grafico).
- Supporta una sola densità di stampa — 72x72 dpi. Selezionare una densità pari a 1.

Okidata___2931

- Stampante in bianco e nero/colori a matrice di punti; per stampa di testo ed elementi grafici.
- Comanda la 292 o la 293 con modulo interfaccia IBM.
- Se la predisposizione Paper Type (tipo carta) delle Preferences è impostata a Single, l'avanzamento riga corrisponderà al numero di punti verticali stampati meno la metà di un punto. (Vedere nota 3.)

-

Densità	XDPI	YDPI	XYDPI	Commenti
1	120	144	17280	
2	240	144	34560	
3	120	288	34560	Esegue due passate
4	240	288	69120	Esegue due passate
5	Stessa densità di 4			
6	Stessa densità di 4			
7	Stessa densità di 4			

- Se la predisposizione Paper Size (formato carta) nelle Preferences è impostata a Wide Tractor (trattore largo) verrà utilizzata una densità di stampa massima di 13,6 pollici (per stampanti con carrello largo).
- Predisposiwione degli interruttori:
  Interfaccia: ML-292/293 Personality Module

SP1 [* *] Predisporre il ponticello

SP4 B * [* *] A Predisporre il ponticello nella posizione più vicina ad A

B [* *] * A Predisporre il ponticello nella posizione più vicina a B

Okimate-20

- Stampante in bianco e nero/colori termica; per stampa di testo ed elementi grafici.
- L'avanzamento riga è uguale al numero pari di punti stampati (ad esempio se sono stati stampati 3 punti, si avrà un avanzamento di 4 punti).
- Supporta una sola densità - 120x144 dpi. Selezionare una densità pari a 1.
- Modalità di attivazione:

Parallel Plug'n Print Kit (kit a innesto per stampa parallela)

```
        x      ON
x x x x   x    OFF
1 2 3 4 5 6
```

NOTA: L'interruttore 5 in alcuni modelli controlla lo spazio bianco tra le righe di una stampa grafica dello schermo.

Serial Plug'n Print Kit (kit a innesto per stampa seriale)

```
x x     x      ON        x
   x x x       OFF    x x x x   x
1 2 3 4 5 6            1 2 3 4 5 6
   SW1                    SW2
```

NOTA: La predisposiwione di SW1 specifica una velocità di trasmissione pari a 9600, una prova di collegamento xON/xOFF, 8 bit e nessuna parità. In alcuni modelli, l'interruttore 5 di SW2 controlla lo spazio bianco tra le righe di una stampa grafica dello schermo.

Quadram___QuadJet

- Stampante a colori/bianco e nero a getto di inchiostro; per stampa di testo e di elementi grafici.
- Supporta una sola densità — 83x84 dpi. Selezionare una densità pari a 1.
- Non prevede interruttori DIP (DIP switches).

Qume___LetterPro___20

- Stampante a margherita; solo per stampa di testo.
- Predisposizione degli interruttori:

```
          x      ON        x x
x x x x x x   x  OFF    x     x x
1 2 3 4 5 6 7 8          1 2 3 4 5
   SWA                    SWB
```

Seiko___5300

QUESTO PROGRAMMA DI GESTIONE NON FIGURA SUL DISCHETTO EXTRAS WORKBENCH. E' DISPONIBILE PRESSO LA SEIKO O NELL'AMIGA.DEV CONFERENCE DEL BIX.

- Stampante termica a colori/bianco e nero; solo per stampa di elementi grafici.

Densità	XDPI	YDPI	XYDPI	Commenti
1	152	152	23104	Comanda la stampante CH-5301
2	203	203	41209	Comanda la stampante CH-5312
3	240	240	57600	Comanda la stampante CH-5303
4	Stessa densità di 3			
5	Stessa densità di 3			
6	Stessa densità di 3			
7	Stessa densità di 3			

- Non prevede interruttori DIP (DIP switches).

Seiko___5300a

QUESTO PROGRAMMA DI GESTIONE NON FIGURA SUL DISCHETTO EXTRAS WORKBENCH. E' DISPONIBILE PRESSO LA SEIKO O NELL'AMIGA.DEV CONFERENCE DEL BIX.

- Stampante termica a colori/bianco e nero; solo per stampa di elementi grafici.

Densità	XDPI	YDPI	XYDPI	Commenti
1	152	152	23104	Comanda la stampante CH-5301
2	203	203	41209	Comanda la stampante CH-5312
3	240	240	57600	Comanda la stampante CH-5303
4	Stessa densità di 3			
5	Stessa densità di 3			
6	Stessa densità di 3			
7	Stessa densità di 3			

- Si tratta di un programma di gestione analogo al Seiko___5300, ma in questo caso la velocità di stampa è due volte superiore nel caso di stampa a colori dello schermo e richiede uno spazio di memoria superiore (fino a 1.564.569 byte per una stampa a colori di 8 x 10 pollici [1927 x 2173 punti]). I dump a colori a tutto formato corrispondono generalmente a 1927 x 1248 punti e richiedono 898.569 byte di memoria. Nell'esecuzione di una stampa non a colori, lo spazio di memoria necessario corrisponde a un terzo di quello necessario per la corrispondente stampa a colori.
- Non sono previsti interruttori DIP (DIP switches).

Tektronix___4693D

QUESTO PROGRAMMA DI GESTIONE NON FIGURA SUL DISCHETTO EXTRAS WORKBENCH. E' DISPONIBILE PRESSO LA TEKTRONIX O NELL'AMIGA.DEV CONFERENCE DEL BIX.

- Stampante termica a colori/bianco e nero; solo per stampa di elementi grafici.
- Supporta una sola densità - 300x300 dpi. Selezionare una densità pari a 1.
- Date le modalità con cui la stampante predispone l'immagine, la stampa finale non viene modificata dalle opzioni per stampante contenute in Preferences con le seguenti eccezioni:
  a) Aspetto — Orizzontale o verticale
  b) Colore — Bianco e nero, scala dei grigi, colore

  Ne deriva che è possibile stampare solo immagini in formato intero.

Tektronix___4696

QUESTO PROGRAMMA DI GESTIONE NON FIGURA SUL DISCHETTO EXTRAS WORKBENCH. E' DISPONIBILE PRESSO LA TEKTRONIX O NELL'AMIGA.DEV CONFERENCE DEL BIX.

- Stampante a colori/bianco e nero a getto di inchiostro; per stampa di testo ed elementi grafici.
- L'avanzamento riga corrisponde sempre a 4 punti (limite per la stampante).
- Supporta tre densità:

121 x 120 dpi	Selezionare una densità pari a 1; output tutto a colori in una sola passata.
242 x 120 dpi	Bianco e nero; selezionare una densità pari a 2; esegue una doppia passata per il nero.
242 x 120 dpi	Colori; selezionare una densità pari a 3; esegue una doppia passata su tutti i colori.

Selezionando una densità pari a 2 o più, non si ottiene un'autentica risoluzione di 242 dpi, poiché la stampante supporta solo 121 x punti per pollice. Selezionando invece una densità pari a 2 o più, la stampante entra nel suo modo a doppia passata. In questo modo, l'output consiste in una linea di punti a 121 dpi, e si ha quindi un secondo output della linea stessa — spostato sulla destra di 1/242 di pollice. Ciò determina una resa di colori più brillanti e dà l'illusione di una risoluzione maggiore. L'inconveniente di questo metodo consiste comunque nel fatto che vaste aree di colori pieni (rosso, verde, blu) tendono a sovrasaturare la carta con l'inchiostro.

Le densità da 1 a 3 corrispondono ai modi stampa grafica della stampante da 1 a 3.

- Se la predisposizione Paper Size (formato carta) nelle Preferences è impostata a Wide Tractor (trattore largo) verrà utilizzata una densità di stampa massima di 9 pollici (per stampanti con carrello largo).

- Predisposizione degli interruttori:

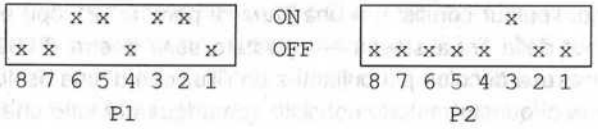
	OFF	ON
1	x	
2		x
3		x
4		x

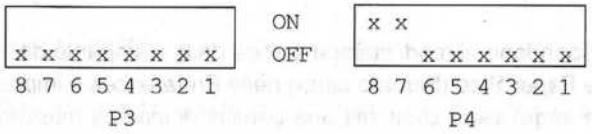
Toshiba___P351C (compatibile con Toshiba a 24 aghi)

- Stampante in bianco e nero/colori a matrice di punti; per stampa di testi ed elementi grafici.
- Comanda tutte le stampanti compatibili con Toshiba P351C.

Densità	XDPI	YDPI	XYDPI
1	180	180	32400
2	360	180	64800
3	Stessa densità di 2		
4	Stessa densità di 2		
5	Stessa densità di 2		
6	Stessa densità di 2		
7	Stessa densità di 2		

- Se la predisposizione Paper Size (formato carta) nelle Preferences è impostata a Wide Tractor (trattore largo) verrà utilizzata una densità di stampa massima di 13,5 pollici (per stampanti con carrello largo).
- Predisposizione degli interruttori:





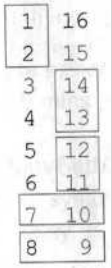
Toshiba___P351SX (compatibile con Toshiba a 24 aghi)

- Stampante in bianco e nero/colori a matrice di punti; per stampa di testi ed elementi grafici.
- Comanda tutte le stampanti compatibili con Toshiba___P351SX (321SL, 321SLC, 341SL).

Densità	XDPI	YDPI	XYDPI	Commenti
1	180	180	32400	
2	360	180	64800	
3	180	360	64800	Esegue due passate
4	360	360	129600	Esegue due passate
5	Stessa densità di 4			
6	Stessa densità di 4			
7	Stessa densità di 4			

- Se la predisposizione Paper Size (formato carta) nelle Preferences è impostata a Wide Tractor (trattore largo) verrà utilizzata una densità di stampa massima di 13,5 pollici (per stampanti con carrello largo).
- Predisposiwione degli interruttori:

Utilizzando l'interfaccia seriale, predisporre i ponticelli nelle seguenti posizioni: 1 &2; 7 & 10; 8 & 9; 11 & 12; 13 & 14. Vedere il diagramma sottostante:



Xerox___4020

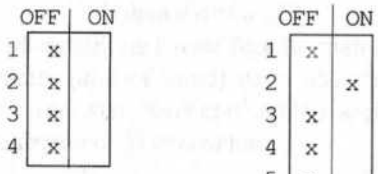
- Stampante in bianco e nero/colori a getto di inchiostro; per stampa di testo ed elementi grafici.
- L'avanzamento riga corrisponde sempre a 4 punti (limite per la stampante).
- Si tratta di un programma di gestione identico al Diablo___C-150 SALVO CHE, in questo caso, l'ouput dei punti neri viene eseguito due volte. Si tratta di una caratteristica particolare di questa stampante che consente di ottenere dei toni di nero più pieni e scuri. Tenere presente che questa caratteristica comporta un

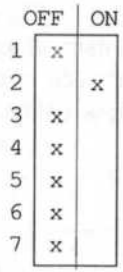
relativo allungamento dei tempi di stampa; se si vuole eliminare questo inconveniente, utilizzare il programma di gestione Diablo___C-150.

- Supporta due densità:
  121x120 dpi Selezionare una densità pari a 1
  242x240 dpi Selezionare una densità pari a 2

Selezionando una densità pari a 2 o più, non si ottiene effettivamente una vera risoluzione pari a 240 dpi, poiché la Xerox___4020 dispone solo di 121 x punti per pollice. Questo modo operativo istruisce per contro la stampante ad entrare nel suo pseudo-modo da 240 dpi. In output si avrà quindi una riga di punti a 121 dpi; la carta verrà fatta avanzare di 1/240 di pollice e quindi verrà eseguito un secondo output della riga stessa (spostata sulla destra di 1/240 di pollice). Ciò consente di ottenere dei colori più brillanti e dà l'illusione di una maggiore risoluzione. Un inconveniente che ne deriva è la tendenza delle aree più ampie di colori pieni (rosso, verde e blu) a sovrasaturare la carta con l'inchiostro.

- Se la predisposizione Paper Size (formato carta) nelle Preferences è impostata a Wide Tractor (trattore largo) verrà utilizzata una densità di stampa massima di 9 pollici (per carta a modulo largo).
- Predisposizione deli interruttori:





NOTE:

1. Ciò vale solo nel caso in cui sia selezionato 72 YDPI. Si tratta di un'opzione utile nel caso si notino delle sottili strisce bianche orizzontali nella stampa che si è ottenuta.
2. Attivato questo modo, la stampante non è in grado di stampare di seguito due punti consecutivi. Si raccomanda di utilizzare questa densità solo per effettuare delle stampe dello schermo in gradazioni di bianco e nero.
3. Si tratta di un'affermazione valida solo nel caso in cui sia selezionato 144 YDPI. E' un'opzione molto utile nel caso si notino delle strisce sottili bianche orizzontali nella stampa che si è ottenuta.

5. Come Cambiare le Sequenze di Avviamento

Caricando il dischetto Workbench sul computer Amiga, AmigaDOS automaticamente esegue il file denominato Startup-Sequence (sequenza di avviamento) posto nella directory S: di Workbench:

```
1  Addbuffers df0: 10
2  c:SetPatch >NIL: ;patch system functions
3  cd c:
4  echo "A500/A2000 Workbench disk. Release 1.3 version 34.19*N"
5  Sys:System/FastMemFirst; move C00000 memory to last in list
6  BindDrivers
7  SetClock load ;load system time from real time clock (A1000 owners
   should;replace the SetClock load with Date
9  FF>NIL: -0 ;speed up Text
10 resident CLI L:Shell-Seg SYSTEM pure add; activate Shell
11 resident c:Execute pure
12 mount newcon:
13 ;
14 failat 11
15 run execute s:StartupII; This lets resident be used for rest of script
16 wait>NIL: 5 mins ;wait for StartupII to complete (will signal when done)
17 ;
18 SYS:System/SetMap usa1 ;Activate the ()/* on keypad
19 path ram: c: sys:utilities sys:system s: sys:prefs add ;set path for Workbench
20 LoadWB delay
21 endcli >NIL:
```

File della sequenza di avviamento di Workbench

Per ottenere la massima velocità nell'esecuzione dei comandi residenti, nella Versione 1.3 la maggior parte della sequenza di avviamento è stata trasferita in un secondo file denominato StartupII. Questo file è eseguito dalla sequenza iniziale di avviamento dopo che si è reso residente lo Shell-Seg:

```
1  resident c:Resident pure
2  resident c:List pure ;pre-load LIST and CD
3  resident c:CD pure
4  resident c:Mount pure ; the next 3 are loaded for speed during startup
5  resident c:Assign pure
6  resident c:Makedir pure
7  ;make IF, ENDIF, ELSE, SKIP, ENDSKIP, and ECHO resident if
8  ;you use scripts much, and can afford the ram.
9  ;also make Failat, WAIT, and ENDCLI resident if you use IconX a lot
10 makedir ram:t
11 assign T: ram:t ;set up T: directory for scripts
12 makedir ram:env ; set up ENV: directory
13 assign ENV: ram:env
14 makedir ram:clipboards ;set up CLIPS: assign
15 assign CLIPS: ram:clipboards
16 mount speak: ;just mounting doesn't take much ram at all
17 mount aux:
18 mount pipe:
19 resident Mount remove ;if you have enough ram, keep these resident
20 resident Assign remove ;by removing these lines
21 resident Makedir remove
22 ;
23 break 1 C ;signal to other process its ok to finish
```

Il file StartupII di Workbench

Nella nuova versione ci sono inoltre due nuovi file s:CLI-Startup e s:Shell-Startup che corrispondono ai file di avviamento eseguiti rispettivamente da ogni NEWCLI o NEWSHELL (premesso che nella riga di comandi di NEWCLI o NEWSHELL non sia specificato alcun file script "FROM" alternativo).

L'editazione di tutti questi file di avviamento posti nella directory S può avvenire tramite qualsiasi editor di testo, quale ad esempio ED oppure MEMACS. In questo modo è possibile personalizzare la propria sequenza di avviamento. Ciò consente di definire l'ambiente di lavoro secondo le modalità preferite o di sfruttare i vantaggi

derivati dall'installazione di componenti hardware o di RAM aggiuntive. Per personalizzare i file di avviamento sono disponibili, tra l'altro, le seguenti funzioni:

Sequenza di avviamento:
- Apertura di uno SHELL iniziale
- Definizione di percorsi e nomi logici addizionali
- Installazione di partizioni del disco fisso
- Definizione di un RAD: (ramdrive.device ricuperabile)
- Trasferimento del controllo ad una RAD:, Workbench o al disco fisso

StartupII
- Rifacimento delle label della RAM: per programmi che non possono gestire spazi all'interno di un nome di un volume (il nome del volume di default è "RAM DISK")
- Rendere più comandi residenti
- Impostare delle variabili ambiente quali, ad esempio, ENV:Editor (utilizzata da MORE)

Shell-Startup
- Definizione di alias personalizzati per le istruzioni

Nel capitolo vengono ora illustrati diversi esempi relativi alle procedure necessarie per modificare questi file di sequenze di avviamento; vi vengono incluse le istruzioni per effettuare il riavviamento dalla periferica ramdrive. ricuperabile. Prima di accingersi ad effettuare la modifica delle sequenze di avviamento è necessario effettuare una copia di riserva del dischetto Workbench. Ricordare poi che il sistema in genere tenta sempre di leggere le sequenze poste nella directory S:. Se si assegna S: a una device differente (quale ad esempio un disco fisso o a ramdrive) nel corso della sequenza di avviamento o al suo termine è necessario porre tutti i file script modificati nella directory S:. Si consiglia di conservare su dischetto tutte le copie di riserva relative a tutte le sequenze di avviamento modificate ed ai file MountList su un dischetto.

Nei seguenti esempi vengono descritte delle semplici modifiche che possono essere apportate ai file script delle sequenze di avviamento.

5.1 Apertura di uno Shell iniziale

Aggiungere le seguenti righe alla fine della sequenza di avviamento, prima della riga 22"endcli>NIL:."

```
cd SYS: ; You may prefer cd RAM:
NewShell newcon:0/0/640/200/AmigaShell
```

5.2 Definizione di percorsi e nomi logici aggiuntivi

Nei file Startup-Sequence e StartupII è possibile aggiungere dei percorsi e delle assegnazioni logiche ad altri dischetti. Se ad esempio, si avvia sempre il dischetto Extras in df1:, è possibile aggiungervi un percorso:

```
path "Extras 1.3:" add
```

Se invece si avvia sempre con un disco con sorgente C, disco Includes e Lib in df1: (denominato qui MyScrc), può essere conveniente definire dei nomi logici per le directory. Se le altre sequenze fanno sempre riferimento a questi nomi logici, sarà necessario modificare semplicemente queste assegnazioni logiche nel momento in cui si modifica il sistema o la configurazione.

```
assign SRC: MySrc:
assign INCLUDE: MySrc:include
assign LIB: MySrc:Lib
```

5.3 Installazione di partizioni del disco fisso

Oltre a BindDrivers nella Startup-Sequence, è possibile installare delle partizioni di disco fisso addizionali, assegnando tutte le directory di sistema alle directory del disco fisso e aggiungendo quindi dei percorsi alle directory personali nelle partizioni del disco fisso. Un metodo estremamente flessibile per eseguire tutto questo consiste nel porre tutti questi comandi addizionali in un file script denominato hd-startup nella directory S: della prima partizione, aggiungendo quindi una riga a Execute dh0:s/hd-startup subito dopo la riga BindDrivers della Startup-Sequence.

Prima di eseguire il file hd-startup, CD su RAM: nel caso EXECUTE richieda la creazione di un file temporaneo. Se si utilizza il dischetto di avviamento su diversi computer Amiga, queste righe (aggiunte subito dopo BindDrivers) eseguiranno l'hd-startup solo quando l'avviamento avviene dal sistema a disco fisso. (Relativamente alla configurazione utilizzata può rivelarsi necessario sostituire dh0: con un nome differente.)

```
cd ram:
failat 30
assign >NIL: dh0: exists
if not warn
  execute dh0:s/hd-startup
endif
failat 10
```

5.4 Cambiamento delle label di una RAM:

Correggere il file StartupII ed aggiungere quindi la riga seguente subito dopo "assign CLIPS: ram:clipboards" (linea 15):

```
relabel drive RAM: name RAMDISK
```

5.5 Come rendere residenti dei comandi aggiuntivi

La maggior parte dei comandi posti nella directory C:, assieme al programma MORE 1.3 possono essere resi residenti (come facilmente deducibile dalla "p" o bit puro che viene visualizzato nel momento in cui vengono listati questi comandi). I comandi residenti sono estremamente veloci, riducono il fabbisogno di memoria lavorando in multitasking e generalmente rendono più agevole il lavoro di SHELL, specialmente su un sistema a dischetti.

Una della procedure consigliate per rendere i comandi residenti è la creazione di una sequenza script separata denominata "rescom" analoga all'esempio che segue:

```
resident c:dir pure
resident c:copy pure
resident c:delete pure
resident c:ed pure
resident sys:Utilities/More pure
```

Porre la sequenza nella directory S: e quindi correggere S:Startup-II aggiungendo questa riga alla fine:

```
run >NIL: execute s:RESCOM
```

Essendovi una sola lista residente per l'intero sistema, è possibile eseguire RUN dell'EXECUTE della sequenza rescom, così che la sequenza Startup-II verrà completata mentre i comandi vengono resi residenti.

5.6 Impostazione delle variabili ambiente

Il programma MORE 1.3, nella nuova versione, se avviato dalla CLI o dallo SHELL, consente di correggere il file in uso avvalendosi di un qualsiasi editor che consenta di indicare il nome di un file come argomento di una riga con un solo comando. Il nome dell'editor selezionato viene comunicato a MORE dalla variabile ambiente EDITOR. Se si desidera utilizzare questa caratteristiche di MORE, è necessario aggiungere una riga a Startup-II per impostare la variabile ambiente EDITOR al percorso ed al nome dell'editor di testo che viene utilizzato. Aggiungere la riga SETENV subito dopo la riga di Startup-II che assegna ENV: a RAM:ENV (riga 13).

```
SETENV EDITOR C:ed
```

5.7 Aggiunta di alias personali di comandi a s:Shell-Startup

Avvalendosi di un editor di testo, aggiungere i comandi alias allo Shell-Startup.

Esempi:

```
alias ns newshell
alias es endshell
alias ex execute
alias ls list
alias prefs sys:prefs/Preferences
```

5.8 Installazione di una Ramdrive ricuperabile

Il file MountList posto nella directory DEVS: di Workbench 1.3 contiene un'entry per RAD:, una ramdrive ricuperabile che può essere riavviata durante l'utilizzazione di Kickstart Versione 1.3. Editando il valore HighCyl della entrata RAD: nel file DEVS:MountList è possibile modificare le dimensioni di RAD:. Tenere presente che se si modificano le dimensioni (HighCyl) di RAD: nella MountList, è necessario attuare un avviamento a freddo prima di installare il RAD: nelle nuove dimensioni.

Con un computer Amiga da 1 MB senza disco fisso, è possibile utilizzare un piccolo RAD: che contenga la directory S: e alcuni comandi comuni posti nella directory C:. Se si dispone di più di 2 MB di RAM, si può provare un RAD: pari a un dischetto da 880K (HighCyl=79). Il dischetto Workbench può essere copiato su una ramdrive da 880K per ottenere una RAM interna a Workbench, superveloce, ricuperabile, che può essere ricaricata da Kickstart Versione 1.3. I possessori di una macchina dotata di unità a disco fisso possono definire un RAD: che contenga un numero minimo di file e directory necessari per trasferire il controllo al disco fisso.

5.8.1 Ramdrive di Workbench - Per Amiga con più di 2 MB di RAM

Un ramdrive Workbench risulta estremamente utile se si ha a disposizione un megabyte di RAM e non si dispone di unità a disco fisso. In occasione di un avviamento a freddo, queste modifiche provvederanno ad installare un RAD: da 880K ed eseguiranno la copia del dischetto di avviamento. Questo processo richiede circa un quarto del tempo necessario per effettuare la copia da un dischetto a un altro e non viene ripetuto nel momento in cui si riavvia il sistema. Tutte le directory del sistema vengono assegnate a RAD: in modo da rendere estremamente veloci l'esecuzione della Startup-Sequence e di Startup-II mentre df0: è libero per essere utilizzato come unità disco di lavoro.

Con la versione 1.3 di Kickstart è possibile effettuare il riavviamento dal RAD: risultante. Dopo aver apportato le seguenti modifiche, spegnere il computer Amiga per circa 30 secondi. Riaccenderlo e riavviarlo con il Workbench modificato. Tenere presente che ultimata la copia del dischetto di df0: in RAD:, verrà visualizzato un requester che lampeggerà due volte. Si tratta di una procedura ordinaria.

1. Correggere il file devs/MountList e modificare il valore di HighCyl di RAD: in HighCyl=79 (lo stesso HighCyl del dischetto da 880K).

2. Inserire le seguenti righe nella Startup-Sequence tra le righe FastMemFirst e BindDrivers.

```
failat 30
assign >NIL: RAD: exists
if warn
  echo "Mounting RAD:"
  mount RAD:
```

```
    if not exists RAD:c
      echo "Backing up df0: to RAD:"
      SYS:System/diskcopy <NIL:df0: to RAD: name "RAMWB"
    endif
  endif
  RAD:c/failat 10

  RAD:c/cd RAD:c

  RAD:c/echo "Transferring control to RAD:.. "NOLINE
  assign c:RAD:c
  assign s:RAD:s
  assign l:RAD:l
  assign libs:RAD:libs
  assign devs: RAD:devs
  assign fonts: RAD:fonts
  assign sys: RAD:
  echo "Done"
```

5.8.2 Ramdrive minimo per trasferire il controllo ad un'unità controllo disco fisso A2090 e ad un disco fisso

Un piccolo ramdrive. riavviabile può essere anche utilizzato per trasferire il controllo a un'unità a disco fisso. Ciò consente agli utenti con unità di controllo disco fisso non autoriavviabili (A2090) di riavviare senza inserire un dischetto Workbench in df0:. Ramdrive deve contenere il file di configurazione devs/system, il file s:Startup-Sequence, e tutti i file e le directory necessari ad eseguire BindDrivers e l'assegnamento della funzione di controllo ad una partizione del disco fisso che contiene Workbench.

Questo avviamento richiede una partizione iniziale che contenga per lo meno i file e le directory richiesti per eseguire la hd-startup. L'hd-startup provvederà ad installare le partizioni aggiuntive e ad assegnare le directory logiche di sistema alle partizioni che contengono le directory Workbench. Nella lista compaiono anche alcuni file aggiuntivi e alcune directory di cui si avrà bisogno in questa partizione iniziale se si installerà nel sistema un'unità di controllo ad autoriavviamento A2090A (è possibile inserirli subito o lasciare lo spazio per farlo successivamente). Si tenga presente che questi file sono appena sufficienti per trasferire il controllo ad un'altra partizione (probabilmente FFS) che contenga tutte le directory e i comandi Workbench. Se si prevede che la partizione iniziale non basti, si può anche copiare qui tutto il Workbench.

1. Assicurarsi che la partizione iniziale del disco fisso contenga le directory e i comandi seguenti:

```
  s (dir)
    startup-sequence          (autoavviamento)
    hd-startup
  c (dir)
    cd
    assign
    echo
    mount
    BindDrivers               (autoavviamento)
    AddBuffers                (autoavviamento)
    SetPatch                  (autoavviamento)
  devs (dir)
    MountList
    system-configuration      (autoavviamento)
  libs (dir)
    icon.library              (autoavviamento)
  l (dir)
    disk-validator
    FastFileSystem            (in caso siano installate partizioni FFS)
  System (dir)
    FastMemFirst              (autoavviamento)
  Expansion (dir)
    altri programmi di gestione
    non-autoavvianti          (autoavviamento)
```

2. Effettuare due volte la copia del programma di gestione del disco fisso A2090 e delle icone (HdDisk e HdDisk Info): prima nel cassetto Expansion del vostro Workbench e quindi nel cassetto Expansion della partizione del disco fisso che costituirà il SYS: (quello cioè che conterrà tutte le directory Workbench). Negli esempi seguenti la partizione è FF0: cui viene assegnato il nome FASTWB:.

3. Correggere il file devs/MountList per RAD:, modificando il valore HighCyl da 21 a 7. Aggiungere delle entrate MountList per tutte le partizioni aggiuntive presenti.

4. Subito dopo la riga BindDrivers (riga 6) aggiungere nella Startup-Sequence le seguenti righe. Può rivelarsi necessario sostituire il riferimento a dh0: con quello ad una differente unità di partizione iniziale, relativamente alla configurazione in uso.

```
failat 30
assign >NIL: INIT: dh0:
if not warn
 cd INIT:
 execute INIT:s/hd-startup
endif
failat 10

;Now you should be running off your hard drive Workbench
A questo punto avete
;Create RAD: for rebooting
assign >NIL: RAD: exists
if warn
 echo "Mounting RAD:..." NOLINE
 mount RAD:
 if not exists RAD:c
  echo "setting up..." NOLINE
  relabel drive RAD: name RamDrive
      makedir RAD:c
  copy c:AddBuffers|assign|BindDrivers|cd|copy|echo RAD:c quiet
  rad:c/copy c:endif|execute|failat|if|makedir|SetPatch RAD:c quiet
  rad:c/makedir RAD:devs
  rad:c/copy devs:system-configuration RAD:devs quiet
  rad:c/makedir RAD:L
  rad:c/copy L:disk-validator RAD:L quiet
  rad:c/makedir RAD:Libs
  rad:c/copy Libs:icon.library RAD:Libs quiet
  rad:c/makedir RAD:System
  rad:c/copy SYS:System/FastMemFirst RAD:System quiet
  rad:c/makedir RAD:s
  rad:c/copy s:startup-sequence RAD:s quiet
  rad:c/makedir rad:Expansion
  rad:c/copy sys:Expansion rad:Expansion quiet
 endif
 echo "Done"
endif
```


5. Creare il file hd-startup e registrarlo nella directory S: della partizione iniziale del disco fisso (cui si farà qui riferimento con il nome INIT: as segnato nelle righe di avviamento precedenti. L'hd-startup provvederà a installare le partizioni aggiuntive trasferendo ad esse il controllo e predisponendo i percorsi sul disco fisso e le assegnazioni logiche. Qui di seguito è riportato un esempio di un file hd-startup che può essere modificato in relazione alle esigenze del rispettivo sistema a disco fisso.

```
; Assegnare le directory di sistema necessarie per installare il resto delle
; partizioni.
INIT:c/cd INIT:c
assign DEVS: INIT:Devs
assign L:    INIT:L
; In questo esempio l'utente dispone di due partizioni FFS, FF0: e FF1:
; FF0: contiene tutte le directory Workbench. Assegneremo il FASTWB: logico
; alla partizione contenente le directory Workbench e H: alla partizione di
; lavoro dell'utente per consentire una maggior facilità nella modifica del
; file script
mount FF0:
mount FF1:
assign FASTWB: FF0:
assign H: FF1:
; Assegnare tutte le directory di sistema a FASTWB:
assign c:       FASTWB:c
assign SYS:     FASTWB:
assign DEVS:    FASTWB:Devs
assign LIBS:    FASTWB:Libs
assign L:       FASTWB:L
assign S:       FASTWB:s
assign C:       FASTWB:c
assign Fonts:   FASTWB:fonts
```

6. Copiare ora la MountList modificata nella directory Devs della partizione iniziale e nella directory Devs della partizione di Workbench. Copiare la Startup-Sequence modificata nella directory S sia della partizione iniziale che nella partizione Workbench. (Verrà poi copiata dalla partizione Workbench in RAD:.) Spegnere quindi la macchina, aspettare 30 secondi e riavviare quindi col Workbench modificato.

5.8.3 Piccolo Ramdrive ricuperabile per Amiga da 1 MB

Questo piccolo ramdrive non è adatto per il riavviamento poiché non è in grado di registrare tutti i comandi ed i programmi di gestione richiesti durante l'avviamento. E' relativamente utile per liberare df0: poiché è in grado di contenere alcuni comandi comunemente usati, la directory S: e la directory Expansion. Con questo RAD:, è anche possibile attivare una NEWSHELL dalla riga dei comandi o dall'icona posta in ramdrive senza dover reinserire Workbench.

Questa modifica fa sì che il processo di avviamento chieda un paio di minuti all'accensione della macchina ma risulta poi molto più veloce in fase di riavviamento.

1. Aprire l'icona del dischetto Workbench e aprire quindi il cassetto Prefs. Eseguire un click sull'icona Pointer e selezionare INFO dal menu Workbench. Sostituire la specifica Default Tool Sys:Prefs/Preferences con Preferences. Premere RETURN, eseguire quindi un click su SAVE per registrare la modifica. Ripetere quindi questa procedura con le icone Printer e Serial.

2. Apportare le seguenti modifiche nel file devs/MountList:
   - Nella entry NEWCON:, aggiungere la riga: Mount = 1
   - Nella entry RAD:, modificare il valore HighCyl da 21 a 14, e aggiungere questa riga: BootPri = -129

3. Eliminare le seguenti righe (righe 18 e 19) poste prima della riga LoadWb della Startup-Sequence:

```
Sys:System/SetMap usa1 ;Activate the ()/* on keypad
path ram: c: sys:utilities sys:system s: sys:prefs add
```

4. Inserire le righe seguenti nella Startup-Sequence, tra le righe FastMemFirst e BindDrivers (5 e 6). E' possibile modificare le righe "copy" del seguente script per collocare dei comandi differenti in ramdrive. Risultano indispensabili le directory ed alcuni comandi (quali ad esempio NEWSHELL, ENDCLI, RUN, FORMAT e DISKCOPY).

```
failat 30
assign >NIL: RAD: exists
if warn
echo "Mounting RAD:..." NOLINE
mount RAD:
if not exists RAD:c
   echo "Setting up RamDrive..." NOLINE
```



```
   relabel drive RAD: name RamDrive
   makedir RAD:c
   copy c:assign|copy|delete|dir|echo|ed|else RAD:c quiet
   rad:c/copy c:endcli|endif|if|info|makedir RAD:c quiet
   rad:c/copy c:newshell|path|prompt|rename|run RAD:c quiet
   rad:c/copy sys:Utilities/More rad:c quiet
   rad:c/makedir RAD:s
   rad:c/copy s: RAD:s all quiet
   rad:c/makedir RAD:System
   rad:c/copy sys:system/CLI|format|diskcopy rad:System quiet
   rad:c/copy sys:Shell|Shell.info RAD: quiet
   rad:c/makedir rad:Expansion
   rad:c/copy sys:expansion rad:Expansion quiet
   endif
endif
failat 10

assign s: RAD:s
path rad:c rad:system sys:system sys:prefs sys: s: add
Sys:System/SetMap usa1
assign sys: RAD:
echo "Done"
```

5. Aggiungere queste due righe prima della riga LoadWb:

```
path c: ram: add
assign c: rad:c
```

6. Utilities del Dischetto Extras

6.1 Tools

Nel cassetto Tools si trovano parecchie utilities che consentono di lavorare con Amiga. In un certo senso si tratta di utilities che ottimizzano le capacità base di Workbench. Con questi programmi è possibile modificare le icone e i fonts, verificare la memoria di sistema, correggere file di testo e modificare i colori di uno schermo Intuition. Il cassetto Tools include:

FED — per modificare i font esistenti o per crearne dei nuovi
FreeMap — per la visualizzazione della memoria chip utilizzata
IconEd — per modificare l'aspetto delle icone
IconMerge — per assemblare o suddividere le immagini delle icone
KeyToy2000 — per visualizzare la mappa globale dei tasti di Amiga 2000
MEMACS — per editare file di testo
Palette — per modificare i colori di uno schermo Intuition
PerfMon — per verificare le prestazioni del sistema

Qui di seguito vengono ora spiegate tutte queste utilities, ad eccezione di MEMACS. MEMACS costituisce un editor di testo talmente potente e complesso da richiedere un suo proprio capitolo. Verrà pertanto dettagliatamente spiegato al Capitolo 7.

6.1.1 FED

FED è un editor di font che consente di modificare i font Workbench o di crearne dei nuovi. Se ci si accinge a modificare un font Workbench, assicurarsi comunque di eseguire le necessarie sperimentazioni con una copia del dischetto Workbench. Una volta che apportato delle modifiche, è impossibile infatti ricuperare la versione originale. Tenere inoltre presente che FED non può essere utilizzato per correggere dei font a colori o dei font che misurino più di 32 pixel sia in altezza che in larghezza.

Eseguendo un doppio click sull'icona FED, verrà visualizzata una finestra in cui compariranno diverse funzioni, riquadri, commutatori, numeri e simboli. Sul margine superiore dello schermo verrà anche visualizzata una riga di menu; i menu disponibili sono Project, Edit e Attributes. Il lavoro di creazione e di correzione va

eseguito in questa finestra. Qui di seguito vengono descritti tutti gli elementi di menu e le varie funzioni.

Se si intende rielaborare un font Workbench, la prima cosa da fare è caricare il font relativo in FED. Per fare questo, selezionare Open dal menu Project. Apparirà a questo punto una richiesta nel listato dei font disponibili. Selezionare il font che si desidera caricare e selezionare Load It. Se si vuole rettificare ciò che è stato fatto, selezionare Whoops! (Se si vuole invece elaborare un font assolutamente nuovo selezionare New invece di Open).

Ogni carattere del font viene visualizzato all'interno di uno dei riquadri dei caratteri a destra nello schermo. E' possibile vedere solo un numero limitato di riquadri per volta; per ogni font tipico ci sono infatti più di 200 riquadri. Nel riquadro del carattere, questo appare con il suo aspetto attuale. Apportandovi delle modifiche il riquadro del carattere visualizzerà il nuovo aspetto del carattere stesso.

Ogni carattere è costituito da una serie di punti, ognuno dei quali rappresenta un pixel del carattere. Utilizzare il mouse per correggere (o per creare) un carattere nel riquadro di modifica più grande posto sul lato sinistro dello schermo.

- Per modificare un punto, eseguire un click su di esso con il mouse.
- Per disegnare dei punti, eseguire un click negli spazi liberi e quindi spostare il mouse.
- Per cancellare dei punti, eseguire un click sul punto relativo e spostare quindi il mouse.

Ci apprestiamo ora a spiegare brevemente le varie funzioni disponibili. Nella creazione di ulteriori font, è la creatività e la fantasia che devono guidare l'operato dell'utente.

Le funzioni

Interruttore LoRes — seleziona una risoluzione di 320 x 200 o di 640 x 200.

Interruttore Grid — attiva o disattiva la griglia del riquadro di correzione.

Rombo Scroll — se un carattere è più largo rispetto all'area di visualizzazione del riquadro di correzione e modifica, è possibile spostarlo fino a raggiungere i limiti estremi del riquadro eseguendo un click sulle frecce del rombo Scroll. Il carattere verrà spostato solo se la sua estremità non è visualizzata. Per esempio, non è possibile spostare un carattere a sinistra se è già visibile il suo margine sinistro - anche se questo margine non corrisponde al margine del riquadro di correzione.

Zoom — consente di selezionare le dimensioni con cui verrà visualizzato il riquadro di correzione.

Triangoli verso sinistra/destra — spostano il carattere attuale rispettivamente verso sinistra o verso destra di un pixel.

Triangoli verso l'alto o verso il basso — spostano il carattere attuale rispettivamente verso l'alto o verso il basso di un pixel.

R — inverte il carattere (lo visualizza in negativo).

Freccia a destra o a sinistra — spostano il carattere rispettivamente a sinistra o a destra.

Freccia verso l'alto o verso il basso — spostano il carattere rispettivamente verso l'alto o verso il basso.

I riquadri

I riquadri consentono di impostare parametri specifici per un determinato font. Per una spiegazione più dettagliata di questi parametri consultare il capitolo Text del ROM Kernel Manual: Libraries and Devices di Addison-Wesley.

I riquadri Lo e Hi — determinano il numero di caratteri di un font o la gamma di caratteri (ad esempio quali caratteri salvare). Ad esempio, è possibile avere un set di caratteri che include solo le lettere maiuscole o un set di caratteri che include solo i simboli numerici. Il set dei font Workbench va da 032 a 255.

Kern — determina i dati di riduzione dello spazio fra i caratteri; generalmente è impostato a 0.

Space — determina le informazioni di spaziatura proporzionale o la larghezza di ogni rettangolo del carattere — cioé quanti pixel di spazio occuperà il carattere riempirà sullo schermo.

Width — assieme alla variabile Space determina le informazioni di spaziatura proporzionale - quanti pixel di dati effettivi sono presenti per il carattere.

Kern, Space e Width possono essere modificati solo per i font proporzionali.

BLine — specifica la linea di base dei caratteri. La linea di base corrisponde alla linea orizzontale verde nel riguadro di correzione. Essa indica il numero di blocchi di griglia a partire dall'estremità superiore del carattere fino alla linea di base. Può essere intesa come una linea graduata posta su un foglio di carta.

XSize — rappresenta la larghezza nominale di un font.

YSize — rappresenta l'altezza nominale di un font.

Il menu Project

New — cancella i riquadri dei caratteri e consente di iniziare da capo.

Open — dà il listato dei font disponibili e consente di caricarne uno.

Save — registra il font elaborato con il suo nome originale.

Save-as — consente di salvare un font e registrarlo con un nuovo nome.

About — dà il listato dei crediti.

Quit — consente di uscire da FED.

Il menu Edit

NOTA: Gli elementi in questo menu interessano l'INTERO font e alcuni di essi sono molto difficili da rendere in negativo.

Make italic — in base ad algoritmi trasforma in corsivo l'intero font.

Make bold — in base ad algoritmi modifica in nero l'intero font.

Make underlined — in base ad algoritmi sottolinea l'intero font.

Copy to — copia un carattere posto in un riquadro di carattere in un altro. Per utilizzare questa opzione, selezionare un riquadro carattere, per esempio K, selezionare quindi Copy To. Selezionando un altro riquadro, la K sarà copiata in quel riquadro. Finché non verrà selezionato un'altra volta Copy To, il puntatore rimarrà un puntatore "Copy" e ogni riquadro selezionato riceverà una copia del riquadro carattere selezionato in origine. Il modo copia resterà attivato finché non si selezioni nuovamente Copy To.

Erase — cancella il carattere dal riquadro carattere selezionato.
All right - sposta tutti i caratteri a destra di un pixel.

All left — sposta tutti i caratteri a sinistra di un pixel.

All up — sposta tutti i caratteri verso l'alto di un pixel.

All down — sposta tutti i caratteri verso il basso di un pixel.

Il menu Attributes

Questo menu consente di fissare il tipo ed i bit di stile del font.

Font Type — seleziona la spaziatura proporzionale o fissa.

Font Style — seleziona Normal (normale), Italic (corsivo), Bold (nero), Underlined (sottolineato) o Extended (esteso). Per molti font è necessario selezionare Normal. Se si desidera progettare uno speciale font in corsivo, ad esempio, impostare il flag Italic. Quando il sistema trova un font in corsivo specificamente disegnato, lo userà invece di crearne uno nuovo.

6.1.2 FreeMap

FreeMap visualizza graficamente i chip di memoria usati evidenziando i blocchi utilizzati e gli spazi liberi. Ogni pixel dell'area della mappa rappresenta un blocco da 64 byte. Se tutti i byte di un blocco sono liberi, il pixel apparirà scuro. Se invece un byte non è libero, il pixel verrà illuminato. Sul margine inferiore della finestra viene indicato lo spazio di CHIP RAM e di FAST RAM disponibile.

Per uscire da FreeMap, selezionare Please dal menu Quit. Selezionando il menu Info, viene richiamata una specifica funzione che dà una breve spiegazione di FreeMap.

6.1.3 IconEd

IconEd consente di modificare la configurazione delle icone Workbench. IconEd è stata trasferita nel dischetto Extras del cassetto System di Workbench. Per ulteriori dettagli su IconEd si rimanda all'Introduzione al manuale Commodore-Amiga.

6.1.4 IconMerge

IconMerge consente di assemblare in una sola icona le immagini di 2 icone Workbench. Consente anche di suddividere un'icona a doppia immagine in due icone ad immagine singola. Un'icona a doppia immagine è quella la cui forma viene modificata nel momento in cui viene selezionata.

Effettuando un doppio click sull'icona, viene visualizzata la finestra IconMerge, che consente di battere sia una m, per effettuare la fusione di due icone a singola immagine, oppure di battere una s, per suddividere un'icona a doppia immagine. Per esempio, per unire in un'unica immagine l'icona IconEd con l'icona FED, battere una m di fianco al carattere di richiesta. Si ottiene la seguente risposta:

```
MERGE: Icon1, Icon2 (merge)-> Icon3
Enter all icon filenames witout ".info"
  Icon1:
```

Sul carattere di richiesta dopo "Icon1" battere "IconEd" e premere RETURN. Verrà così visualizzata una seconda richiesta per Icon2:, battere quindi "FED". Per Icon3:, battere "Test". IconMerge provvederà a effettuare la fusione delle due icone, dopodiché la finestra scomparirà.

Per vedere la nuova icona così realizzata, è necessario chiudere e riaprire la finestra Tools. La nuova icona di testo verrà posta sopra l'icona IconEd. Spostare quindi semplicemente l'icona di testo in un punto libero della finestra. Si noti che l'icona di testo si configura come la copia identica dell'icona IconEd (Icon1). Effettuando un click sull'icona di testo, verrà visualizzata l'immagine FED (Icon2) che indicherà che l'icona è stata selezionata.

IconMerge è un'icona a doppia immagine. Per provare a suddividere quest'icona, effettuare un doppio click sull'icona IconMerge per aprire la finestra IconMerge. Battere quindi una s a fianco della richiesta merge/split (fusione/suddivisione). Sul video compare la seguente visualizzazione:

```
SPLIT: Icon1 (split)-> Icon2,Icon3
DEnter all icon filenames without ".info":
  Icon1:
```

Battere IconMerge sulla richiesta Icon1:, battere Icon per Icon2:, e battere Merge per Icon3:. La finestra IconMerge quindi scomparirà e a questo punto chiudere la finestra Tools e riaprirla. Le due nuove icone create Icon e Merge, verranno poste dietro l'icona originale IconMerge.

Spostarle quindi in un punto libero della finestra (o selezionare Clean-up dal menu Special di Workbench). Icon visualizzerà l'immagine non selezionata dell'icona IconMerge. Merge visualizzerà l'immagine evidenziata di IconMerge.

Selezionando una di queste due nuove icone, esse vengono evidenziate. La loro forma non viene modificata come avverrebbe invece nel caso di una icona a doppia immagine. Suddividendo un'icona a doppia immagine, è possibile utilizzare IconEd per ciascuna delle immagini ottenute. Avvalendosi dell'opzione Merge di IconMerge è possibile ricomporre in un'unica immagine le due immagini così ottenute.

Per richiamare IconMerge nella CLI, il formato è il seguente:

ICONMERGE [<icon1> <icon2> <icon3> [OPT S]]

La predisposizione di default di IconMerge è la fusione delle due icone. Se non viene specificato il nome di alcuna icona particolare, verrà visualizzata la finestra IconMerge e si potrà quindi procedere come sopra. Specificando OPT S, IconMerge suddividerà le icone denominate <icon1> <icon2>.

Nota bene:

1) I nomi delle icone devono essere battuti senza il suffisso .info.
2) Effettuando la fusione delle icone, assicurarsi che esse presentino le stesse dimensioni.

6.1.5 KeyToy2000

Effettuando un doppio click sull'icona KeyToy2000 verrà visualizzata la mappa dei tasti globale correntemente utilizzata dalla tastiera connessa al computer Amiga 2000.

Nello schermo iniziale compariranno i caratteri corrispondenti ai singoli tasti. Per vedere i caratteri che vengono invece visualizzati digitando contemporaneamente i tasti funzione con i tasti carattere, effettuare un click sulla funzione corrispondente nella visualizzazione KeyToy o battere il tasto relativo sulla tastiera. I tasti funzione in questo caso sono i tasti Control, i due tasti Shift e i due tasti Alt.

La lista seguente consente un'esatta interpretazione della visualizzazione KeyToy:

- Tutti i tasti KeyToy evidenziati in blu non vengono utilizzati da KeyToy. (Si spiega pertanto perché nella visualizzazione iniziale CTRL, SHFT e ALT vengono visualizzati in blu. Selezionando uno o più tasti di questo tipo, il contrassegno del tasto modifica il suo colore.)
- Tutti i tasti evidenziati in rosso sono quelli non attivati, ad eccezione dei due tasti AMIGA e del tasto CAPS LOCK.
- Tutti i tasti evidenziati in carattere nero corsivo sono disattivabili.
- Tutti i tasti evidenziati con il simbolo $$ sono individuati da una stringa di più caratteri.
- Ogni carattere preceduto dal simbolo ^ o ~ è un carattere di controllo.
- Se un tasto non è individuato da nessun simbolo, si tratta di un tasto la cui funzione non è stata definita nel contesto attuale.

6.1.6 PALETTE (tavolozza)

Con PALETTE (tavolozza) è possibile modificare i colori dello schermo. Si tratta di una funzione differente da quelle di modifica del colore poste nelle Preferences poiché queste consentono di modificare solamente i colori dello schermo Workbench. Le modifiche cromatiche apportate con PALETTE sono comunque solo di ordine temporaneo. Non possono infatti essere salvate su dischetto.

Per aprire PALETTE in Workbench, effettuare un doppio click sull'icona relativa. La finestra Tool Palette verrà visualizzata sullo schermo in primo piano, ovvero, generalmente, sullo schermo Workbench. Per modificare i colori di uno schermo differente è necessario portare lo schermo desiderato in primo piano prima di aprire PALETTE. Aprire così lo schermo desiderato, spostarlo verso il basso in modo da rendere visibile anche lo schermo Workbench. Aprire la finestra Tools nello schermo Workbench ed effettuare un doppio click sull'icona PALETTE. La finestra Tool Palette verrà quindi aperta sullo schermo in primo piano.

Per eseguire PALETTE dalla CLI, il formato è il seguente:

PALETTE [<bitplanes>] [>screentype>]

Specificando i valori che si vogliono attribuire alle variabili <bitplanes> e <screentype> è possibile aprire lo schermo di verifica. I valori che si possono attribuire a <bitplanes> e <screentype> sono i seguenti:

<bitplanes>	specifica la profondità dello schermo di prova: 1 = 2 colori, 2 = 4 colori, 3 = 8 colori, 4 = 16 colori e 5 = 32 colori
<screentype>	specifica la risoluzione dello schermo di prova; 0 = 320 x 200 pixel, 1 = 320 x 400 (schermo interlacciato), 2 = 640 x 200, e 3 = 640 x 400 (schermo interlacciato)

NOTA: Il valore attribuibile a <bitplanes> si limita a 4 o anche meno se il valore attribuito a <screentype> risulta uguale a 2 oppure a 3.

La finestra Tool Palette contiene diversi cursori e funzioni. Sul margine superiore della finestra si trovano dei rettangoli colorati che mostrano quali colori possono essere modificati. Sotto questi rettangoli sono posti tre cursori colore: rosso, blu e verde. Selezionare il rettangolo colore che va modificato, spostare quindi il cursore del colore fino a individuare il colore che si desidera. Le modifiche subite dal colore verranno visualizzate nel riquadro verticale posto a fianco dei cursori del colore. Ripetere il processo con ogni rettangolo di colore fino a ottenere la configurazione dello schermo desiderata.

Selezionare il riquadro OK per avviare la modifica del colore. Selezionare RESET per ripristinare il colore originario. Oppure selezionare CANCEL per lasciare l'opzione PALETTE senza apportare nessuna modifica. NOTA: Nel caso si apra PALETTE su uno schermo che non sia Workbench, è necessario chiudere PALETTE prima di uscire o chiudere l'applicazione che ha aperto il nuovo schermo.

6.1.7 PerfMon

Effettuando un doppio click sull'icona PerfMon, verrà visualizzata la finestra Performance Monitor. La porzione superiore della finestra indica la percentuale di tempo della CPU attualmente in uso (in relazione a una CPU 68000). La linea centrale nera indica un'utilizzazione pari al 100% della CPU. La porzione inferiore della finestra mostra la percentuale di RAM CHIP attualmente in uso. La linea inferiore nera indica un utilizzo di memoria pari al 100%. Lo spazio di memoria veloce disponibile è visualizzato nell'estremità inferiore della finestra.

E' possibile selezionare l'intervallo di tempo relativo all'aggiornamento dell'esecuzione nel menu PM. Le opzioni disponibili sono: .5, 1 e 2 secondi.

6.2 PC Utilities

PC Utilities consente di utilizzare un'unità a dischetti da 5 1/4" con il sistema Amiga, unità che consente di copiare dei file di un PC sul computer Amiga e viceversa. Generalmente, aggiungendo una periferica di espansione al sistema, quale ad esempio può essere un'unità a disco fisso, è necessario comunicare ad Amiga l'esistenza di questa nuova periferica aggiungendo nella sequenza di avviamento uno specifico comando MOUNT. Per utilizzare PC Utilities, comunque, non è necessario attenersi a questa procedura. Se si installa (MOUNT) l'unità da 5 1/4" PC Utilities non potrà funzionare correttamente.

Se viene visualizzato un messaggio che comunica che le unità disco da 5 1/4" non sono disponibili, accertarsi che l'unità a dischetti sia connessa correttamente e che sia attivata. Assicurarsi inoltre di effettuare l'avviamento del computer dopo aver collegato l'unità da 5 1/4" al sistema.

6.2.1 PCCopy

PCCopy consente di copiare i file di un dischetto PC da 5 1/4" su un dischetto Amiga da 3 1/2". Aprendo PCCopy viene visualizzata una finestra che consente di battere il nome dei file che si desiderano copiare. Vengono inoltre visualizzati i file che si trovano nella directory root del dischetto da 5 1/4". Per far comparire il file desiderato nella funzione FROM, è sufficiente eseguire un click sul nome stesso oppure batterlo per intero. E' necessario inoltre battere il nome del file Amiga da assumere come file di destinazione. Assicurarsi di battere il percorso completo di entrambi i file.

Nella copia di un dischetto Amiga non è possibile creare una nuova directory o una nuova sottodirectory. Tutte le directory specificate devono essere directory già esistenti sul dischetto. Per creare una nuova directory, è necessario duplicare il cassetto Empty attribuendogli un nuovo nome oppure utilizzare il comando Amiga MAKEDIR.

Dopo aver battuto i nomi dei file, eseguire un click sulla funzione COPY. Verrà a questo punto visualizzato un nuovo riquadro:

```
Total byte to copy <xxxxx>
Byte copied so far <xxxxx>
```

Il numero dei byte viene poi aggiornato nel corso del processo di duplicazione. Per uscire da PCCopy, selezionare CANCEL oppure eseguire un click nella funzione di chiusura della finestra.

6.2.2 PCFormat

Se ci si accinge a copiare un file da un dischetto Amiga su un dischetto da 5 1/4" avvalendosi di ToPCCopy, il dischetto da 5 1/4" deve essere formattato opportunamente utilizzando PCFormat.

Aprendo PCFormat, viene visualizzata una finestra che evidenzia le opzioni relative a Drive, DOS Version, Size e Sectors/Track. Generalmente non è necessario modificare le predisposizioni di default che sono già state impostate. Può comunque rivelarsi necessario specificare il nome di volume relativo per il dischetto. A questo scopo è sufficiente battere un nome, che verrà visualizzato a fianco della richiesta nella funzione Volume Name.
Per iniziare la formattazione del dischetto, assicurarsi che nell'unità sia inserito un dischetto ed eseguire quindi un click sulla funzione Format. Se nell'unità non è presente alcun dischetto, NON iniziare il processo di formattazione. La visualizzazione di un riquadro indicherà che il processo di formattazione è in atto:

```
Formatting Track <xx>
Tracks Remaining <xx>
```

Ultimato il processo di formattazione di ogni traccia, la Utility procede con la verifica di ogni traccia. Se si desidera risparmiare sui tempi e velocizzare il processo, è possibile selezionare la funzione Abort durante il processo di verifica.

6.2.3 ToPCCopy

ToPCCopy consente di copiare dei file da un dischetto Amiga da 3 1/2" su un dischetto PC da 5 1/4". Aprendo ToPCCopy viene visualizzata una finestra con le funzioni che consentono di battere il percorso completo per il file FROM (Amiga) e in direzione del file TO (PC). I file inclusi nel dischetto Amiga verranno visualizzati nel riquadro nella metà inferiore della finestra. Eseguendo un click sul nome del file, questo verrà automaticamente visualizzato nella funzione FROM.

Se si desidera creare una subdirectory nel dischetto PC, includere la nuova directory nel percorso che si sta battendo nella funzione TO.

Dopo aver battuto i nomi dei file, eseguire un click sulla funzione COPY. Analogamente a quanto succede con PCCopy, verrà visualizzato un riquadro che metterà in evidenza:

```
Total bytes to copy <xxxxx>
Bytes copied so far <xxxxx>
```

Si tratta di un parametro che verrà aggiornato parallelamente all'effettuazione del processo di duplicazione. A duplicazione ultimata eseguire un click sulla funzione CANCEL per uscire.

6.2.4 Filtering

Nella duplicazione di normali file ASCII da un computer Amiga su un PC o viceversa, ci si può avvalere dei vantaggi presentati dalla funzione di filtering del testo. Le opzioni disponibili in questo caso sono Text-7, Text-8 e OFF. Nell'effettuare la duplicazione di un file ASCII utilizzando l'opzione Text-7, i dati non devono necessariamente presentare il bit alto del byte impostato. L'opzione Text-8 include invece il bit alto.

7. MEMACS

MEMACS (che sta per MicroEmacs e si pronuncia M-Emacs) è un editor orientato allo schermo che consente di correggere più file contemporaneamente. L'unico limite che presenta sta nel fatto che l'intero corpo di ogni file deve essere contenuto simultaneamente nello spazio di memoria poiché MEMACS esegue tutte le sue operazioni nel testo residente in memoria.

La lunghezza delle righe che è possibile correggere è limitata a 80 caratteri. Eventuali caratteri che superano l'80° carattere della riga non vengono visualizzati sullo schermo ma ciò non significa che vadano persi. Il solo modo di vedere questi caratteri è di suddividere la riga o cancellare alcuni dei caratteri già visualizzati. E' possibile quindi continuare a scrivere anche oltrepassato l'80° carattere della riga ma in tal caso ciò che si batte non verrà visualizzato sullo schermo.

Si può richiamare MEMACS sia dal Workbench che dalla CLI. Nel primo caso, eseguire un doppio click sull'icona relativa. Dalla CLI, la sintassi è la seguente:

MEMACS [<nome file>] [goto <n>] [OPT W]

[<nome file>]	specifica il file da leggere in MEMACS
[goto <n>]	specifica che il cursore deve essere visualizzato sulla n-esima riga del file
[OPT W]	apre MEMACS in una finestra Workbench.

7.1 Convenzioni di notazione e terminologia specifica

Nel corso del capitolo si farà riferimento a determinate combinazioni/sequenze chiave avvalendoci dei seguenti simboli e delle seguenti terminologie:

^(char)	Il simbolo (^) seguito da un qualsiasi carattere è una "combinazione col tasto Control". Ciò significa che è necessario tenere premuto il tasto di CTRL nel momento in cui si batte il tasto relativo al carattere in oggetto.

'(car)' Se un carattere è racchiuso tra due apostrofi, significa che la notazione in maiuscolo o in minuscolo non ha importanza, in quanto è la scritta sul copritasto che seleziona la funzione (questa notazione è ampiamente usata nel sommario riportato alla fine di questo capitolo).

<ESC> Rappresenta il tasto Esc (Escape) della tastiera Amiga.

<DEL> Rappresenta il tasto Del (Delete) della tastiera Amiga.

<TAB> Rappresenta il tasto Tab della tastiera Amiga.

<RETURN> Rappresenta il tasto Return della tastiera Amiga.

Ci sono alcuni termini cui si fa spesso riferimento in MEMACS con i quali sarà opportuno familiarizzare:

Buffer: Si tratta di un'area di memoria di transito controllata da MEMACS. Esiste sempre almeno un buffer utilizzato da MEMACS, che conterrà zero o più caratteri di testo.

Dot: Indica l'attuale posizione del cursore.

Mark: Una posizione di cursore che è possibile specificare. (ogni buffer possiede il proprio dot e il proprio mark.) L'opzione Set-mark nel menu consente di definire la posizione attuale del cursore. E' possibile quindi muoversi in avanti o all'indietro all'interno del file aggiungendo o cancellando parti di testo. Se si desidera poi tornare al punto in cui si è definito il mark, selezionare semplicemente il comando Swap-dot&mark.

E' anche possibile definire un mark per indicare l'inizio di un blocco di testo che si vuole duplicare, spostare o cancellare. Il "blocco" comprenderà tutti i caratteri compresi tra il mark e la posizione attuale del cursore.

Kill: Il comando Kill è preposto alla rimozione di un testo dallo schermo per salvarlo in un buffer Kill. Il testo può essere ricuperato e reinserito nel documento grazie al comando Yank. Battendo successivamente altri comandi Kill (senza selezionare prima Yank), ogni blocco di testo su cui viene eseguita la funzione Kill verrà aggiunto al testo già presente nel buffer Kill.

Yank: Il comando Yank copia il contenuto del buffer Kill corrente a partire dalla riga subito sotto quella su cui è posizionato il cursore. E' possibile copiare un blocco di testo da un buffer ad un altro effettuando il Kill su quel blocco e quindi **senza muovere il cursore**, battendo immediatamente il comando Yank per riportarlo nello stesso buffer. Muovere il cursore fino a posizionarlo in un punto differente e selezionare quindi un'altra volta Yank. Il testo che si desidera copiare si troverà ancora nel buffer Kill e vi rimarrà fino a che non si eseguiranno le funzioni di Mark e Kill su un altro blocco di testo.

Finestra: Una finestra in MEMACS non corrisponde esattamente a una finestra Intuition di Workbench. In MEMACS lo schermo può essere suddiviso in più "fette" in modo che sia possibile correggere e visualizzare più di un buffer oppure due o più porzioni dello stesso buffer. Ogni "fetta" è una finestra MEMACS.

Read a File: Chiedendo a MEMACS di leggere un file (utilizzando il comando Read-file compreso nel menu), il contenuto del buffer corrente viene sostituito dal contenuto del file che si vuole leggere.

Visit a File: Se si desidera accedere a un nuovo file senza dover sostituire il contenuto del buffer corrente, si può chiedere a MEMACS di "visitare un file" (utilizzando il comando Visit-file). MEMACS assegna un nuovo buffer al file che si sta visitando.

Select Buffer: Ci si può spostare tra diversi buffer sui quali si sta lavorando selezionando il comando Select Buffer e specificando il nome del buffer che si desidera utilizzare. MEMACS a volte assegna a un buffer un nome più breve rispetto al nome del file al quale corrisponde. Fare attenzione a specificare il nome del buffer correttamente se si vuole passare da un file all'altro.

Modified Buffers: Se si apportano delle modifiche a un buffer, anche se si batte <RETURN> e poi lo si cancella, MEMACS è in grado di memorizzarlo e contrassegnerà quel buffer come un buffer modificato.

Avvalendosi del comando List-buffers è possibile vedere quali buffer sono stati modificati. Ogni buffer a cui è stata apportata una modifica è contrassegnato da un asterisco (*). Se si tenta di uscire da MEMACS senza aver salvato le modifiche apportate, verrà visualizzato un messaggio che indicherà la presenza dei buffer modificati e chiederà di confermare il comando di uscita. La versione modificata viene eliminata nel momento in cui si effetta il salvataggio del buffer.

7.2 Come aprire MEMACS

Aprendo MEMACS, viene visualizzato un nuovo schermo. Sul margine inferiore di questo schermo compaiono le parole "MicroEMACS — main". Questa riga visualizza il nome del buffer che è attualmente in uso. In questo caso di tratta del buffer "main" (principale). Nota: ogni buffer contiene zero o più caratteri di testo.

Generalmente si richiama MEMACS con uno specifico nome file. Se il file esiste verrà letto nel buffer. Altrimenti il file verrà creato nel momento in cui si effettuerà il salvataggio del lavoro.

E' possibile utilizzare diversi buffer contemporaneamente ed è pure possibile visualizzare uno o più buffer contemporaneamente sullo schermo. Le opzioni del menu consentono di passare da un buffer all'altro. Di volta in volta, quello che viene visualizzato sullo schermo, è il contenuto effettivo del buffer.

Se il contenuto di un buffer viene letto da un file o viene scritto su un file, il buffer in oggetto verrà associato a quel file. In questo caso la riga visualizzata sulla parte inferiore dello schermo indicherà il nome del buffer assieme al nome del file con il quale è associato.

MEMACS dispone di due modi operativi: normale e comando. Quando MEMACS funziona in modo normale, è possibile:

- muovere il cursore utilizzando i tasti di spostamento del cursore
- muovere il cursore fino al bordo della finestra premendo il tasto SHIFT e premendo il tasto di spostamento del cursore desiderato
- muovere il cursore effettuando un click con il pulsante di sinistra del mouse sul punto desiderato dello schermo
- inserire dei caratteri nel punto in cui è posizionato il cursore. Per far questo è sufficiente battere i caratteri desiderati
- cancellare il carattere su cui è posizionato attualmente il cursore premendo <DEL>
- cancellare il carattere a sinistra del cursore premendo il tasto di ritorno unitario (<BACKSPACE>)
- eseguire altre funzioni specifiche illustrate alla sezione menu e ai sommari dei comandi che seguono.

Quando MEMACS lavora in modo comando, il cursore salta all'ultima riga visualizzata sullo schermo e il programma chiede determinate informazioni aggiuntive. Si entra nel modo comando con il ricorso a diverse opzioni di menu che spiegheremo in seguito.

Comandi inviati tramite mouse

E' anche possibile utilizzare il mouse come interfaccia con MEMACS. Per attivare la finestra MEMACS, in caso non lo sia già, effettuare un click nella finestra stessa con il mouse. E' possibile quindi muovere il cursore, spostando il puntatore del mouse e disponendolo nel punto in cui si desidera posizionare il cursore; eseguire quindi un click con il pulsante di sinistra del mouse. E' anche possibile avvalersi del mouse per passare da un buffer a un altro. Per eseguire questa funzione comunque è necessario che entrambi i buffer siano visibili sullo schermo.

7.3 I menu MEMACS

MEMACS mette a disposizione i seguenti menu:

Project	—	opzioni orientate al file ed al sistema
Edit	—	comando per l'editing ossia correzione dei file
Window	—	controlla le caratteristiche delle finestre MEMACS
Move	—	controlla la posizione del cursore
Line	—	operazioni orientate alla riga
Word	—	operazioni orientate a parola
Search	—	opzioni di ricerca e di ricerca/sostituzione
Extras	—	controlla il valore numerico degli argomenti, e consente di eseguire una serie di operazioni come se si trattasse di un singolo comando specifico.

In questa sezione verranno illustrati tutti questi menu e i comandi relativi. Ogni comando è provvisto anche della relativa forma abbreviata attivabile da tastiera. Le forme abbreviate vengono visualizzate nel menu a destra del comando e, in questo testo, sul margine di destra.

7.4 Il menu Project

I comandi del menu Project, ad eccezione di Visit-file, interessano il buffer associato alla posizione attuale del cursore.

Rename ^XF

Modifica il nome del file associato al buffer attuale. Si tratta di un comando utile se si desidera salvare le versioni di un programma o di un file testo man mano che si procede. E' possibile eseguire un comando Save relativamente alla prima versione, modificare alcuni elementi, ridenominare il file associato a questo buffer e quindi salvare la nuova versione così ottenuta.

Selezionando Rename, MEMACS richiede:

```
New file name (nuovo nome file):
```

Battendo semplicemente <RETURN>, senza specificare il nome di un file, il buffer viene disassociato da qualsiasi nome di file. Se si desidera che il buffer venga associato ad un determinato file, è necessario specificare il suo nome in questa sede.

Read-file ^X^R

Sostituisce il contenuto del buffer attuale con il contenuto di un file. Selezionando Read-file, MEMACS sposta il cursore e lo posiziona sulla riga inferiore dello schermo visualizzando la richiesta:

```
Read file (Leggi file):
```

Digitare il percorso completo relativo al file, includendo il nome del volume, la directory e il file e premere quindi <RETURN>. Il file viene letto nel buffer corrente e viene scritta la data qui registrata.

Se non si desidera procedere alla lettura di un file, battere semplicemente <RETURN> senza specificare il nome di un file. MEMACS ignorerà la richiesta e tornerà a funzionare in modo normale.

Visit-file ^X^V

Consente di lavorare con file aggiuntivi parallelamente al primo file aperto. E' necessario che sia già stata fatta qualche correzione prima di poter eseguire l'editing di un altro file. Si tratta di un comando utile per i programmatori che stanno creando un programma e desiderano extrapolare parti di altri programmi o fare riferimento ad altri programmi.

Battendo questo comando, MEMACS posiziona il cursore sulla riga inferiore e chiede:

```
Visit file:
```

Digitare il percorso completo relativo al file e premere quindi <RETURN>. MEMACS leggerà il file in un buffer se già non vi si trova. Se il file che si desidera visitare si trova su un dischetto differente, AmigaDOS visualizzerà un messaggio chiedendo di inserire quel particolare dischetto in una determinata unità. Se il file è già posto in buffer, MEMACS provvederà ad attivare direttamente quel buffer.

Insert-file **^X^I**

Inserisce il contenuto di un file nel buffer corrente. Battendo questo comando, MEMACS posiziona il cursore sulla riga inferiore e chiede:

```
Insert file:
```

Battere il percorso completo relativo al file da utilizzare, e battere quindi <RETURN>. MEMACS lo leggerà nel buffer corrente, una riga sopra la posizione attuale del cursore.

Save-file **^X^S**

Scrive il contenuto del buffer corrente nel punto in cui è indicato il nome del file associato a quel buffer. Il nome del file associato al buffer è stato definito quando il contenuto di un file esistente è stato letto nel file (**Read-file**) o quando il file associato con il buffer attuale è stato ridenominato (**Rename**).

Se non viene specificato nessun nome di file nella riga di stato, MEMACS comunica "No File Name" (non c'è un nome file) e rifiuta di eseguire il salvataggio.

Dopo aver eseguito il salvataggio, MEMACS utilizza la riga inferiore dello schermo per comunicare quante righe sono state scritte nel file di destinazione.

Save-file-as **^X^W**

Consente di specificare il nome di un file da associare a un buffer. Battendo questo comando, MEMACS visualizza la richiesta:

```
Write File:
```

MEMACS richiede il nome del file in cui deve salvare il contenuto corrente del buffer. Se si indica un percorso completo e si batte quindi <RETURN>, il buffer verrà scritto in quel file. (Se non si indica alcun nome e si preme <RETURN>, si torna al modo normale.) Sulla riga di stato del buffer verrà visualizzato il seguente messaggio:

```
File: <nome file>
```

A partire da questo momento, questo file verrà usato per salvare il contenuto corrente del buffer ogni volta che si batte un comando Save.

Save-mod **^X^M**

Scrive sul dischetto il contenuto di tutti i buffer modificati. Utilizzare questa opzione con cautela per essere sicuri di non modificare accidentalmente un buffer associato con un file che è stato visitato ma che non si ha intenzione di modificare.

Save-exit **^X^F**

Salva tutti i buffer a cui sono state apportate modifiche e quindi esce da MEMACS. Si tratta semplicemente di un'associazione delle due opzioni Save e Quit. Analogamente a Save-mod, si raccomanda di usare questa opzione con la dovuta cautela.

New-CLI **^-**

Crea una nuova finestra CLI denominata "Spawn Window." E' possibile creare nella finestra Spawn tutti i comandi CLI che si desidera senza che questi interferiscano con MEMACS. Per tornare a MEMACS, utilizzare il comando ENDCLI. La finestra Spawn scompare e MEMACS viene riportato al suo stato precedente.

CLI-Command **^X!**

Consente di eseguire un comando AmigaDOS mentre ci si trova in MEMACS. Si tratta di una funzione analoga alla digitazione di un comando RUN mentre si è nella CLI. Selezionando questa opzione, MEMACS sposta il cursore e lo posiziona sul margine inferiore dello schermo visualizzando una richiesta (il carattere !). E' possibile quindi battere un comando AmigaDOS da eseguire su questa riga. MEMACS interrompe temporaneamente l'operazione, e AmigaDOS può eseguire il comando desiderato. L'output del comando compare in un buffer provvisorio denominato spawn.output.

Quit **^C**

Uscita da MEMACS. Se si sono apportate modifiche a uno o più buffer, dopo aver eseguito l'ultimo salvataggio in un file, MEMACS visualizza la richiesta:

```
Modified buffers exist, do you really want to exit? [y/n]
(Esistono dei buffer modificati, vuoi veramente uscire?
[s/n]?
```

MEMACS sta cioé offrendo l'ultima possibilità di salvare il lavoro. Se non si desidera uscire, battere semplicemente <RETURN>. Se si desidera invece uscire, è necessario premere il tasto "y" e battere quindi <RETURN>.

Prima di uscire, è possibile verificare a quali buffer MEMACS si riferisce selezionando List-buffers dal menu Edit. MEMACS darà il listato dei nomi associati ad ogni buffer e contrassegnerà con un asterisco ogni buffer che è stato modificato posteriormente all'ultimo salvataggio effettuato su dischetto.

Determinate circostanze possono indurre a non ritenere opportuno effettuare il salvataggio di tutti i buffer nei file originali. Può ad esempio succedere che procedendo nella scrittura di un programma capiti di copiare delle parti da altri programmi esistenti. Alcuni dei file visitati possono essere stati modificati accidentalmente o possono essere visitati in un dischetto protetto contro la scrittura.

Se si sta semplicemente utilizzando un vecchio programma come materiale sorgente temporaneo, è opportuno non distruggere il programma originario. Ultimata la scrittura del nuovo programma, salvare il nuovo materiale ed uscire da MEMACS senza salvare il buffer modificato relativo al programma sorgente.

Due comandi da tastiera alternativi al comando Quit sono ^X^C e <ESC>^C.

7.5 Il menu Edit

I comandi posti nel menu Edit consentono l'editing dei buffer e dei file ad essi associati.

Kill-region ^W

Cancella blocchi di testo dal buffer corrente per salvarli in un buffer Kill, ovvero in un buffer speciale per testi che sono stati cancellati da buffer tramite il comando Kill. (Il testo rimosso può essere ripristinato nel documento originario utilizzando il comando Yank, descritto sotto.)

Se un blocco di testo è stato contrassegnato tramite il comando Set-mark (spiegato più avanti) e il cursore si trova in posizione diversa rispetto al simbolo utilizzato per contrassegnare il blocco, l'area che si trova tra questi due punti viene considerata un blocco che può essere cancellato selezionando Kill-region.

Kill-region può essere utilizzato anche per copiare un blocco da una sezione di buffer a un'altra. A questo scopo è sufficiente contrassegnare il blocco, selezionare Kill-region, e quindi **senza muovere il cursore**, selezionare immediatamente Yank. Il blocco verrà ripristinato nella sua posizione originaria, mentre una sua copia verrà registrata nel buffer Kill.

Selezionando ripetutamente Kill-region su diverse aree di testo, senza selezionare Yank, ogni segmento su cui si è effettuata la funzione di Kill verrà posto nel buffer Kill. Eseguendo il primo Yank, verrà contrassegnato l'ultimo segmento del buffer Kill.

Yank ^Y

Copia il contenuto di un buffer Kill a partire dalla riga immediatamente sottostante al punto su cui è posizionato il cursore nel buffer corrente. Yank esegue l'azione inversa di Kill-region ma non modifica il contenuto del buffer Kill. Risulta pertanto possibile muovere ripetutamente il cursore su un altro buffer, selezionare Yank e copiare il contenuto del buffer Kill. Utilizzando successivamente la funzione Kill, il contenuto del buffer Kill verrà sostituito con il nuovo materiale e il vecchio contenuto andrà perso.

Kill-region e Yank vengono spesso utilizzati assieme per spostare testi da un buffer all'altro.

Set-mark ^@

Contrassegna la posizione corrente del cursore all'interno di un buffer. Selezionando Set-mark viene **contrassegnata** la posizione corrente del cursore all'interno del buffer attuale. A partire da questo momento, la posizione che di volta in volta assumerà il cursore verrà indicata come il punto. E' possibile spostarsi avanti e indietro dal contrassegno al punto selezionando il comando Swap-dop&mark dal menu Move.

E' possibile utilizzare Set-mark per contrassegnare l'inizio di un blocco di testo che si vuole duplicare o spostare in un altro punto all'interno del buffer. A questo scopo, contrassegnare il primo carattere che si vuole includere nel blocco. Spostando poi il cursore all'interno del file, si definisce un blocco che equivale alla porzione di testo da rimuovere.

Un comando da tastiera equivalente a Set Mark è <**ESC**>-.

Copy-region **<ESC>w**

Copia i contenuti della regione contrassegnata nel buffer Kill. Il nuovo testo si sostituisce al contenuto precedente del buffer Kill.

Upper-region **^X^U**

Cambia il testo relativo alla regione contrassegnata, ovvero l'area tra il contrassegno e la posizione attuale del cursore (punto), in lettere maiuscole.

Lower-region **^X^L**

Cambia il testo della regione contrassegnata in lettere minuscole.

List-buffers **^X^B**

Suddivide la finestra del buffer corrente e visualizza una lista relativa ai buffer che MEMACS utilizza attualmente. La lista è suddivisa in 4 colonne. Ad esempio:

```
C   Size    Buffer     File
*   17260   emacs.doc  df1:docfiles/emacs.doc
```

C è un'abbreviazione di "Changed" (modificato) e nella colonna corrispondente compare un asterisco se il buffer relativo è stato modificato successivamente all'ultimo suo salvataggio in un file.

Size indica quanti caratteri ci siano nel buffer relativo.

Buffer indica il nome attribuito al buffer in oggetto. Se si sono lette informazioni del file, in questa colonna verrà visualizzato il nome del file stesso meno il percorso relativo. Ad esempio, se il file che si sta correggendo è df1:docfiles/emacs.doc, il nome del buffer indicato sarà emacs.doc.

File indica il nome del file, incluso il percorso per intero. E' così possibile vedere dove MEMACS scriverà questo file se si seleziona Save-file oppure Save-exit nel momento in cui il cursore è posizionato all'interno di questo buffer.

Selezionando List-buffers, la riga di stato posta sull'estremità inferiore dello schermo, visualizzerà "MEMACS - [List]". Anche se List-buffers visualizza una finestra, esso non è incluso nella lista dei buffer disponibili. Correggendo la finestra List-buffers, è possibile utilizzarlo in modo analogo a tutti gli altri buffer.

Se, ad esempio, si apre un file nella finestra List-buffers, il nome del buffer continuerà ad essere [List], e il nome del file che si è aperto verrà associato alla finestra List-buffers.

Se si esce dalla finestra List-buffers sullo schermo ma si utilizza una finestra differente per modificare i buffer in lista, la visualizzazione List-buffers non visualizzerà continue modifiche per riflettere i cambiamenti correnti. Per ottenere le informazioni relative è necessario selezionare nuovamente List-buffers.

Select-buffer **^Xb**

*Consente di selezionare il buffer che si desidera correggere nella **finestra attualmente selezionata**, ovvero la finestra su cui è posizionato il cursore.* Selezionando, Select-buffer, MEMACS posiziona il cursore sulla riga di fondo e chiede:

```
Use buffer:
```

A questo punto è necessario indicare uno dei nomi compresi nella lista List-buffer. Specificando uno dei nomi disponibili, il buffer sostituisce il contenuto della finestra attualmente selezionata.

Specificando un nome che non è incluso nella lista List-buffers, MEMACS crea un nuovo buffer con quel nome. In questo caso, nessun nome file è associato con nuovo buffer e sarà necessario ridenominare il file o selezionare Save-as-file quando si vuole salvare il contenuto del buffer in un file.

Battendo semplicemente <RETURN>, il comando viene ignorato.

Insert-buffer **<ESC>^Y**

Inserisce il contenuto di un determinato buffer nel buffer attuale, partire dalla riga posta immediatamente sopra la posizione attuale del cursore. Selezionando Insert-buffer, MEMACS chiederà:

```
Insert buffer: (Inserire buffer)
```

Battere quindi il nome del buffer da inserire e quindi <RETURN>.

Kill-buffer **^Xk**

Cancella il contenuto di un determinato buffer. MEMACS può eseguire l'editing di un file solo se le dimensioni del file non superano quelle della memoria disponibile. Per guadagnare spazio nella memoria del sistema, è necessario utilizzare Kill-buffer per cancellare il contenuto di uno o più buffer. Con questo comando, la memoria del buffer torna sotto il controllo del gestore della memoria per essere riutilizzata.

Selezionando Kill-buffer, MEMACS chiederà:

```
Kill buffer:
```

E' necessario a questo punto battere il nome del buffer che si desidera cancellare. Non è possibile cancellare un buffer se in quel momento è visualizzato il suo contenuto.

Justify-buffer **^XJ**

Elimina tutti gli spazi vuoti e i tabulatori a partire dal margine sinistro di tutte le righe poste nel buffer attuale. Il testo viene risistemato in modo da allinearsi con i margini attuali.

Redisplay **^L**

Ridisegna completamente l'intero schermo.

Quote-char **^Q**

Consente di "citare" un carattere e di inglobarlo nel file di testo. Alcuni tasti della tastiera sono stati definiti come caratteri di controllo MEMACS (ad esempio, le abbreviazioni dei comandi del menu). Se si tenta di inserire uno di questi elementi nel testo che si sta editando, MEMACS reagisce come se si fosse scelto un elemento di menu.

Ad esempio, Control L (^L) dice a MEMACS di riconfigurare lo schermo, ma ^L funziona anche da carattere di controllo della stampa che inserisce un carattere di avanzamento modulo.

Selezionando Quote-char, il carattere successivo che viene battuto verrà considerato "letteralmente" da MEMACS e verrà inserito nel file di testo, invece

di essere considerato come un comando di menu.

Per designare una combinazione col tasto CTRL, utilizzare il simbolo (^) seguito dal carattere in oggetto, come esemplificato in questo manuale. Nella gestione del buffer, la combinazione di questo simbolo e del carattere verrà considerata come un unico carattere, sia dai tasti del cursore che dal contatore di caratteri.

Quote-char può anche essere utilizzato per inserire un <RETURN> nel testo o per inserire qualsiasi altro carattere di controllo che può risultare necessario nell'esecuzione di un comando macro. E' possibile inserire anche ^Q digitandolo due volte.

In alternativa a Quote-char si può utilizzare l'abbreviazione ^Xq.

Indent **^J**

Posiziona il cursore sulla riga seguente, rientrando automaticamente per un numero di spazi identico a quello della riga precedente.

Transpose **^T**

Inverte la posizione di due caratteri adiacenti. Posizionare il cursore sul carattere più a destra.

Cancel **^G**

Interrompe un comando di menu in corso, quale, ad esempio, può essere un comando di ricerca e sostituzione.

7.6 Il menu Window

Una finestra MEMACS non corrisponde ad una finestra Intuition (il sistema di visualizzazione di Workbench). MEMACS suddivide lo schermo in più "fette" e consente di correggere un file diverso (buffer) in ogni finestra MEMACS. Il menu Window consente di controllare le modalità di visualizzazione dei buffer sullo schermo.

One-window **^X1**

Visualizza il buffer attuale come un'unica finestra sullo schermo MEMACS. La finestra in oggetto occuperà tutte le dimensioni dello schermo in modo da rendere invisibili gli altri buffer. Ciò consente di avere a disposizione il massimo spazio per lavorare nel buffer corrente.

Split-window **^X2**

Suddivide la finestra corrente in due e scompone la visualizzazione del buffer in due parti. Ciò consente di correggere contemporaneamente due segmenti dello stesso buffer. Ogni modifica apportata in una o l'altra finestra interesserà l'intero buffer. Si tratta di un'opzione utile se si desidera controllare cosa è stato scritto in una parte precedente del documento nel momento in cui si sta lavorando in una sezione successiva.

Next-window **^Xn**

Muove il cursore verso il basso fino a posizionarlo sulla finestra successiva e la rende disponibile per l'editing.

Prev-window **^Xp**

Muove il cursore verso l'alto fino alla finestra successiva e la rende disponibile per l'editing.

Next-window e Prev-window funzionano "ad anello", vale a dire che se si muove il cursore verso il basso fino a raggiungere il punto più estremo, il cursore automaticamente ritorna sulla finestra superiore. Selezionando Prev-window quando il cursore si trova sulla finestra superiore, il cursore si posizionerà immediatamente sulla finestra inferiore.

Expand-window **^Xz**

Aggiunge una riga alla finestra corrente e simultaneamente cancella una riga della finestra adiacente.

Shrink-window **^X^Z**

Cancella una riga della finestra attuale e contemporaneamente aggiunge una riga alla finestra adiacente.

Next-w-page **<ESC>^V**

Visualizza la pagina successiva della finestra successiva. Per esempio, se suddivisa una finestra e si sta lavorando sulla parte superiore, selezionando Next-w-page, il contenuto della finestra inferiore (quella nella quale non si sta lavorando) verrà trasferito alla pagina seguente. Ciò non significa che la finestra sia ora disponibile per l'editing, bensì semplicemente che è possibile visualizzarne il contenuto.

Prev-w-page **^Xv**

Visualizza la pagina successiva della finestra precedente. Se è visualizzata un'unica finestra, viene visualizzata la pagina seguente della finestra stessa.

7.7 Il menu Move

I comandi del menu Move consentono di spostare rapidamente il cursore all'interno del buffer corrente.

Top-of-buffer **<ESC><**

Posiziona il cursore sulla riga superiore del buffer attuale.

End-of-buffer **<ESC>>**

Posiziona il cursore sulla riga inferiore del buffer attuale.

Top-of-window **<ESC>,**

Posiziona il cursore sull'estremità superiore della finestra attuale.

End-of-window **<ESC>.**

Posiziona il cursore sull'estremità inferiore della finestra attuale.

Goto-line **^X^G**

Posiziona il cursore su uno specifico numero di riga. Selezionando Goto-line, MEMACS posiziona il cursore sull'estremità inferiore dello schermo e chiede:

```
goto-line:
```

Battere quindi il numero di una riga, battere <RETURN> e MEMACS sposterà il cursore direttamente fino a posizionarlo su quella riga. Se si specifica un numero di riga superiore al numero totale delle righe incluse nel buffer, MEMACS sposterà il cursore e lo posizionerà sull'ultima riga del buffer.

Swap-dot&mark **^X^X**

Contrassegna la posizione attuale del cursore e sposta il cursore nel punto in cui è stato posto il contrassegno. Se nella finestra non è ancora stato impostato alcun contrassegno, MEMACS risponderà "No mark in this window" (Nessun contrassegno in questa finestra). Si tratta di un comando che consente di muoversi velocemente per raggiungere o per abbandonare una locazione prefissata all'interno del buffer. Selezionando nuovamente questa opzione, il cursore torna al punto in cui era posizionato nel momento in cui è stato selezionato per la prima volta Swap-dot&mark.

Next-page **^V**

Sposta il testo individuato all'interno della finestra di un'intera finestra meno una riga verso l'estremità inferiore del buffer. Il cursore viene riposizionato all'interno dello schermo.

Prev-page **<ESC>v**

Sposta il testo all'interno della finestra di un'intera finestra meno una riga verso l'estremità superiore del buffer. Il cursore viene riposizionato all'interno dello schermo.

Next-word **<ESC>f**

Sposta il cursore in avanti e lo posiziona sul carattere non alfanumerico successivo che segue la parola corrente.

Previous-word **<ESC>b**

Sposta il cursore all'indietro e lo posiziona sulla prima lettera della prima parola.

Scroll-up **^Z**

Sposta il testo all'interno della finestra di una singola riga verso l'estremità inferiore del buffer.

Scroll-down **<ESC>z**

Sposta il testo all'interno della finestra di una singola riga verso l'estremità superiore del buffer.

7.8 Il menu Line

I comandi posti nel menu Line consentono di muovere il cursore all'interno di una determinata riga o tra righe differenti e consentono di effettuare delle operazioni che interessano intere righe.

Open-line **^O**

Spezza la riga in cui si trova il cursore forzando il carattere su cui è posizionato il cursore come primo carattere della riga seguente. Il comando lascia il cursore posizionato sulla riga originale in modo che risulti possibile digitare nuovi caratteri a partire dalla posizione attuale del cursore.

Se si seleziona Open-line per errore, premere immediatamente il tasto <DEL> per chiudere la riga.

Kill-line **^X^D**

Cancella la riga su cui è posizionato il cursore e sposta il testo nel buffer Kill. Se non è stato selezionato Yank in seguito all'ultimo comando Kill, il testo verrà **aggiunto** al testo già presente nel buffer Kill.

Kill-to-eol **^K**

Cancella il testo posto tra la posizione attuale del cursore e la fine della riga. Il testo viene posto nel buffer Kill e se ultimamente non è stato eseguito nessuno Yank, il testo verrà **aggiunto** ai testi eventualmente già esistenti. Per ripristinare il testo nel file originario, selezionare immediatamente Yank.

Start-of-line **^A**

Sposta il cursore e lo posiziona all'estremità di sinistra della riga.

End-of-line **^E**

Sposta il cursore e lo posiziona sull'estremità di destra della riga. Se su una stessa riga vengono digitati più di 80 caratteri, all'estremità di destra della riga viene visualizzato il simbolo del dollaro ($). Spostandosi all'estremità della riga, il cursore si posiziona logicamente sull'ultimo carattere di destra ma non risulta visibile. Fisicamente il cursore è posizionato sopra il simbolo del dollaro. Per muovere il cursore verso sinistra utilizzando il tasto freccia verso sinistra, prima di poter vedere che il cursore effettivamente si cominci a muovere, sarà necessario premere il tasto tante volte quanti sono i caratteri nascosti.

Next-line **^N**

Sposta il cursore di una riga verso il basso.

Previous-line **^P**

Sposta il cursore di una riga verso l'alto.

Line-to-top **<ESC>!**

Sposta la riga dove è posizionato il cursore nella parte superiore della finestra.

Delete-blanks **^X^O**

Cancella le righe vuote a partire dall'attuale posizione del cursore in avanti, fino a che MEMACS giunge alla riga successiva contenente testo.

Show-line# **^X=**

Visualizza informazioni relative alla posizione attuale del cursore. Ad esempio:

```
Line 17 Column 1 (2%) (Riga 17 Colonna 1 2%)
```

In questo esempio il cursore è posizionato sulla 17° riga del testo, nella prima colonna. La percentuale indica che il cursore si trova in una posizione che corrisponde al 2% della distanza dal margine superiore del buffer. In altre parole, se il cursore fosse posizionato sull'ultimo carattere di testo, la percentuale risulterebbe pari a 100.

7.9 Il menu Word

Il menu Word contiene delle operazioni relative a parole.

delete-forw **<ESC>d**

Cancella il carattere su cui è posizionato il cursore e tutti i caratteri rimanenti che si trovano alla sua destra fino ad arrivare al primo carattere non alfanumerico successivo, (ad esempio, uno spazio bianco, una tabulazione o un segno di interpunzione).

Se, ad esempio, il cursore è posizionato sulla lettera "s" nella parola **wordsuffix**, selezionando delete-forw, "suffix" verrà cancellato dalla parola. Se il cursore è posizionato su uno spazio bianco, è necessario spostarlo in avanti e posizionarlo all'inizio di una parola se si vuole cancellare quella parola.

delete-back **<ESC>h**

Cancella il carattere su cui è posizionato il cursore e tutti i caratteri rimanenti posti alla sinistra del cursore fino ad arrivare al primo carattere di una parola.

Come alternativa a questo comando, si può utilizzare **<ESC><DEL>**.

Upper-word **<ESC>u**

Riscrive una parola in lettere maiuscole, a partire dal carattere su cui è posizionato il cursore e procedendo fino all'ultimo carattere della parola.

Lower-word **<ESC>l**

Riscrive una parola in lettere minuscole, a partire dal carattere su cui è posizionato il cursore e procedendo fino all'ultimo carattere della parola.

Cap-word **<ESC>c**

Riscrive il carattere su cui è posizionato il cursore in maiuscolo. Scrive anche tutti i caratteri posti a destra del cursore in lettere minuscole fino ad arrivare alla fine della parola.

Switch-case **<ESC>^**

Riscrive una parola (se è scritta in minuscolo la riscrive in caratteri maiuscoli e viceversa) *a partire dalla posizione attuale del cursore e procedendo verso destra fino a raggiungere la fine della parola.*

7.10 Il menu Search

Il menu Search consente di attuare la ricerca di specifiche stringhe di testo nel buffer corrente. Il modo in cui la stringa viene specificata (maiuscolo o minuscolo) non è rilevante ai fini di questa funzione. Se si utilizza comunque la sostituzione testo (ricerca e sostituzione), il testo verrà sostituito utilizzando gli stessi caratteri che sono stati indicati nella stringa di sostituzione.

Search-forward **^S**

Ricerca all'interno del testo a partire dalla posizione attuale del cursore e spostandosi in avanti fino alla fine del buffer. Attivando questo comando, MEMACS sposta il cursore e lo posiziona sull'ultima riga dello schermo e chiede:

```
Search:
```

Battere a questo punto la stringa di caratteri che MEMACS deve cercare e premere quindi <RETURN>. Una volta individuata la stringa relativa, MEMACS posiziona il cursore in posizione immediatamente successiva all'ultimo carattere della stringa.

Se MEMACS non riesce a individuare la stringa, risponde "Not found" (non trovato).

Per attivare questo comando si può usare, in alternativa, la forma **^Xs**.

Search-backward **^R**

Ricerca nel testo a partire dalla posizione attuale del cursore all'indietro fino ad arrivare all'inizio del buffer. Questo comando si comporta nello stesso modo di Search-forward. Il comando può essere attivato, in alternativa, con **^Xr**.

Search-replace **<ESC>r**

Si comporta nello stesso modo di Search-forward, ma in questo caso è possibile sostituire la stringa con un testo differente. Quando MEMACS trova la prima comparsa della stringa specificata chiede:

```
Replace:
```

ed è necessario a questo punto battere la stringa di caratteri che devono sostituire la stringa individuata. Nota: l'elemento di testo specificato verrà preso in considerazione nelle stesse modalità in cui viene digitato (maiuscolo o minuscolo). Digitando <RETURN> MEMACS continuerà automaticamente la ricerca in avanti nel resto del file e sostituirà la stringa di ricerca con la stringa di sostituzione. Completata la sua funzione, MEMACS visualizzerà:

```
Replaced (xx) occurrences
```

(xx) indica il numero di stringhe sostituite.

Query-s-r **<ESC>q**

Si comporta nello stesso modo di Search-replace, ma in questo caso è consentito scegliere se sostituire ogni stringa individuata o meno. Selezionando Query-s-r, MEMACS visualizza la richiesta:

```
Query replace:
```

Individuando una stringa analoga, MEMACS chiede:

```
Change string? [y/n/c^G]
```

Le opzioni disponibili sono: y (yes); n (no); c (sostituisci tutte le stringhe individuate); e ^G (interrompi). Con questo modo si ha la possibilità di controllare il processo di sostituzione. Quando MEMACS ha ultimato la sua funzione, viene visualizzato:

```
Replaced (xx) occurrences
```

Fence-match **<ESC>^F**

Individua tutti i casi in cui compare il carattere su cui è posizionato il cursore. Per esempio, se il cursore è posizionato su un asterisco (*), selezionando Fence-match il cursore verrà posizionato sul successivo asterisco che compare nel testo.

7.11 Il menu Extras

Il menu Extras contiene i comandi che consentono di istruire MEMACS sul modo in cui operare. Per molti di questi comandi operazionali è necessario specificare un argomento numerico prima di selezionare il comando stesso. Il menu include anche diversi macro di comandi. Un comando macro è in pratica una sequenza di comandi o di altri tasti che vengono eseguiti selezionando **Execute-macro** dal menu.

Set-arg **^U**

Consente di specificare un argomento numerico per i comandi operazionali. Attivando questo comando, MEMACS risponde posizionando il cursore a fine riga e visualizzando la richiesta:

```
Arg: 4_
```

Selezionando nuovamente Set-arg, MEMACS moltiplica il valore dell'argomento per 4.

Battendo un tasto numerico (0-9), MEMACS accetta un argomento intero. Battendo prima il segno meno, MEMACS accetta l'argomento di un intero negativo, a partire da -1.

Esempi: (Ognuno introdotto battendo una volta ^U)

Arg: -1 (battendo "-" come primo tasto)
Arg: -23 (battendo "-23" come sequenza di 3 tasti)
Arg: 12 (battendo "3 ^U" come sequenza di 2 tasti)

MEMACS accetta il valore dell'argomento come una chiave per tutto ciò che verrà attivato in seguito. Per aggiungere 12 righe vuote a partire dalla posizione attuale del cursore, specificare un argomento pari a 12, battere quindi <RETURN>.

Per aggiungere 20 segni meno, selezionare un argomento numerico pari a 20, **non battere <RETURN>**, e battere quindi il segno meno sulla tastiera. (Nota: Non utilizzare il segno meno della tastiera numerica; la mappa dei tasti adesso corrisponde a un valore differente.)

Per impostare uno dei parametri operazionali di MEMACS (descritti in seguito), selezionare il valore di un argomento, **non battere <RETURN>**, e selezionare quindi l'opzione di menu appropriata. MEMACS utilizzerà l'argomento per impostare il valore.

Set **<ESC>s**

Consente di selezionare diversi parametri MEMACS. Selezionando Set, MEMACS visualizza la richiesta:

```
Set:
```

Ci sono a questo punto a disposizione le seguenti opzioni:

Screen	pone la visualizzazione MEMACS in una finestra Workbench oppure lo riporta in uno schermo personalizzato
Interlace	attiva o disattiva il modo interallacciato
Mode	determina la visualizzazione di una seconda richiesta "Mode:"; è a questo punto possibile battere **cmode** (per l'editing di programmi c) oppure **wrap*** (per consentire il ritorno a capo quando il testo raggiunge una determinata posizione del cursore). Cmode consente il fence matching automatico. Utilizzare **+mode** oppure **-mode** per aggiungere o sottrarre un modo.
Left*	fissa il margine sinistro
Right*	fissa il margine destro
Tab*	imposta l'incremento relativo al tabulatore

Indent* viene utilizzato in cmode per determinare di quanto far spostare i successivi livelli di rientro

Case attiva o disattiva la funzione di ricerca tenendo conto dell'indicazione del carattere (maiuscolo o minuscolo); il valore di default è off

Backup attiva o disattiva la funzione di backup di MEMACS. Le opzioni disponibili sono ON (ridenomina il file attuale <nome file>.bak e salva il file di backup nella directory T:), SAFE (si tratta di un'opzione che verifica se per il buffer esista già un file; in questo caso non consente la sovrascrittura del file esistente), e OFF (si tratta dell'opzione di default; MEMACS non esegue alcun backup)

*Se assieme all'entrata non viene battuto un argomento numerico, ognuna di queste entrate dà luogo alla visualizzazione della richiesta di indicare l'argomento numerico desiderato.

Start-macro **^X(**

Dice a MEMACS di iniziare a registrare tutti i tasti battuti successivamente o le selezioni di menu. Si tratta di un comando macro che è utilizzato unitamente ai comandi Stop-macro e Execute-macro.

Stop-macro **^X)**

Dice a MEMACS di interrompere la registrazione dei tasti.

Execute-macro **^Xe**

Ripete i tasti e le selezioni di menu che sono stati battuti tra Start-macro e Stop-macro. La loro ripetizione avviene come se fosse appena battuta l'intera sequenza.

Set-key **^X^K**

Consente di attuare la ridefinizione di tutti i tasti funzione, dei tasti funzione preceduti da Shift, del tasto Help e di tutti i tasti della tastiera numerica come macro di tastiera. Ciò significa che selezionando uno di questi tasti ridefiniti nella registrazione di comandi macro, la nuova definizione del tasto verrà registrata nel comando stesso. Per ognuno di questi tasti può essere registrata una definizione che contenga fino a un massimo di 80 caratteri.

NOTA: Se si desidera inserire il comando Set-mark in una delle definizione della macro di tastiera, non è possibile utilizzare la procedura abbreviata ^@. Questa procedura infatti non funziona correttamente se viene utilizzata in un comando

macro. E' necessario piuttosto utilizzare quindi l'alternativa che si ha a disposizione per attivare il comando Set-mark, ovvero <ESC>-. Si tratta infatti di una forma alternativa che risulta accettabile nei comandi macro.

Selezionando Set-key, MEMACS chiede:

```
key to define:
```

Premere uno dei 10 tasti funzione, il tasto Help oppure un tasto della tastiera numerica. MEMACS risponde:

```
def: [comands]:
```

[comands] visualizza i comandi attualmente associati a quel tasto. Battere quindi la nuova stringa di caratteri (fino a un massimo di 80) cui si desidera che MEMACS risponda nel momento in cui si preme questo tasto. Premendo <RETURN> si conclude l'entrata.
Nota: Battendo comandi relativi a tasti funzione, ad esempio <ESC>< (go to top of buffer - va all'inizio del buffer), è necessario avvalersi del carattere Quote [^Q] per inserire correttamente il tasto funzionale nella definizione.

Nello schema che segue vengono riportati i valori di default relativi ai tasti funzione utilizzati nei comandi macro:

TASTO	VALORE DI DEFAULT	SEQUENZA TASTI
tasto f 1	riproduzione riga	^A^K^Y^M^Y
tasto f 2	cancellazione riga	^X^D
tasto f 3	esecuzione macro tastiera	^Xe
tasto f 4	schermo successivo	^V
tasto f 5	schermo precedente	<ESC>v
tasto f 6	suddivisione finestra	^X2
tasto f 7	una finestra	^X1
tasto f 8	scorrimento finestra verso l'alto	^Z
tasto f 9	scorrimento finestra verso il basso	<ESC>Z
tasto f 10	salvataggio file e uscita	^X^F
help	inserimento riga e rientro	^J
keypad enter	inserimento riga e rientro	^J

I tasti numerici, il punto e il segno meno sul tastierino numerico assumono per defaulti i rispettivi valori normali (e cioé 1 sul tastierino numerico corrisponde a 1, 2 corrisponde a 2, ecc.).

Reset-keys **<ESC>k**

Ripristina lo stato di default originale relativamente a ogni tasto per cui è stata precedentemente attivata la funzione Set-keys.

Execute-file **<ESC>e**

Consente di eseguire un file di programma all'interno di MEMACS. Selezionando questo comando MEMACS visualizza la richiesta:

```
File:
```

Battere a questo punto il nome del file cui si vuole accedere. Il file in oggetto viene eseguito come un file di comandi MEMACS.

Execute-line **^[^[**

Attiva il modo comando di MEMACS. Selezionando Execute-line, MEMACS chiede:

```
execute-line
```

Il comando menu e i parametri relativi desiderati vanno a questo punto battuti a fianco della richiesta. E' necessario adottare esattamente il formato utilizzato nei menu, inclusi eventuali trattini altrimenti verrà emesso un segnale acustico accompagnato dal messaggio "command error" (errore comando). Ad esempio, non è possibile battere:

```
execute-line: insert file <nome file>
```

Per digitare il comando nel modo corretto, è necessario invece configurarlo come segue:

```
execute-line: insert-file <nome file>
```

Una procedura abbreviata che si può utilizzare in alternativa a Execute-line è **<ESC><ESC>.**

7.12 Comandi non compresi nei menu

I seguenti comandi, che non sono stati inclusi nei menu, risultano accessibili solo tramite tastiera.

Tasto Describe **<ESC>^D**

Comunica se una determinata funzione è associata a un tasto o a una sequenza di tasti. Selezionando <ESC>^D, MEMACS visualizza la richiesta relativa al tasto da descrivere. Digitando una sequenza di tasti, quali ad esempio ^L oppure <ESC>k, MEMACS risponderà con la funzione corrispondente. In questo caso, le funzioni attivate sono rispettivamente Redisplay e Reset-keys.

Tasto Bind **<ESC>^B**

Consente di associare un determinato tasto a una determinata funzione. Quando MEMACS visualizza la richiesta per il tasto da associare alla funzione, digitare la funzione (secondo il formato utilizzato nelle opzioni del menu) quindi battere il tasto o la sequenza di tasti relativa. Per verificare la correttezza del legame così costituito, utilizzare il tasto Describe (<ESC>^D).

Tasto Unbind **<ESC>^U**

Consente di annullare l'associazione instaurata con il tasto bind. Quando MEMACS visualizza la richiesta relativa al tasto da disassociare, battere il tasto o la sequenza di tasti relativi. MEMACS risponderà quindi con "Key is not bound" (Il tasto non è associato).

Echo **<ESC>^E**

Visualizza la stringa battuta nella riga di comandi. Si tratta di un comando che viene generalmente utilizzato nella creazione e nell'editing di file script MEMACS eseguibili.

Spostamento al margine della finestra **<SHIFT> + Tasto cursore**

Tenendo premuto il tasto Shift e un tasto cursore, MEMACS si sposterà sul margine superiore, inferiore, destro o sinistro dello schermo. Lo spostamento avviene in relazione alla quantità di testo disponibile.

Cancellazione del carattere successivo **^D**

Determina la cancellazione del carattere su cui è posizionato attualmente il cursore. Si tratta di una funzione analoga a quella attivata premendo il tasto <DELETE>.

Cancellazione del carattere precedente **^H**

Determina la cancellazione del carattere posto a sinistra della posizione attuale del cursore. Si tratta di una funzione analoga a quella attivata premendo il tasto <BACKSPACE>.

Spostamento alla riga successiva **^M**

Inserisce un carattere nuova riga subito dopo il punto in cui è posizionato attualmente il cursore e sposta il cursore all'inizio della nuova riga.

Sposta il cursore di un numero x di caratteri **(in avanti) ^F**
(all'indietro) ^B

Consente di muovere il cursore in avanti o all'indietro di un dato numero di spazi. Il valore di default di questo comando corrisponde a un carattere. Utilizzando ^U per definire il valore dell'argomento è possibile comunque fissare un valore più alto. Selezionare quindi ^F oppure ^B per spostare quel numero di caratteri.

7.13 Come aggiungere comandi di avviamento MEMACS

Aperto MEMACS, questo legge il contenuto del file denominato emacs_pro per vedere se ci sono dei comandi che devono essere eseguiti automaticamente. Il file Emacs_pro non esiste; è necessario infatti crearlo. Per trovare il file emacs_pro MEMACS cerca dapprima nella directory corrente. Se non lo trova qui, cercherà nella directory s.emacs del dischetto.

Se necessario, è possibile creare più di un file emacs_pro. E' possibile inoltre creare un file globale preposto all'esecuzione di una serie di comandi a ogni apertura di MEMACS. E' anche possibile creare dei file locali particolari con i comandi di avviamento specifici di un certo file che viene utilizzato frequentemente. In caso sia presente un file emacs_pro locale o un file emacs_pro globale, il file di avviamento locale prevale su quello globale.

7.14 Sommario funzionale dei comandi

Operazioni:

Sostituisci il buffer con un nuovo file (Read-file)	^X^R
Apri un nuovo file (Visit-file)	^X^V
Inserisci un file nel buffer corrente (Insert-file)	^X^I
Modifica il nome del buffer	^XF
Visualizza la lista dei buffer	^X^B
Seleziona un buffer di editing	^Xb
Inserisci il contenuto del buffer nel buffer corrente	<ESC>^Y
Scrivi il contenuto del buffer nel nuovo file (Save-as-file)	^X^W
Salva il buffer nel buffer esistente	^X^S
Salva tutti i buffer modificati	^X^M
Salva tutti i buffer modificati ed esci	^X^F
Fissa il valore dell'argomento numerico	^U
Fissa i parametri MEMACS	<ESC>s
Mostra la posizione attuale del cursore (Show-line#)	^X=
Esegui un comando CLI	^X!
Apri una finestra CLI	^-
Cancella un comando di menu	^G
Abbandona MEMACS	^C
	^X^C
	<ESC>^C

Movimenti cursore:

Swap dot and mark	^X^X
Spostamento in avanti di un numero x di caratteri	^F*
Spostamento all'indietro di un numero x di caratteri	^B*
Posizionamento all'inizio della riga	^A
Posizionamento alla fine della riga	^E
Vai alla riga specificata	^X^G
Spostamento alla riga successiva	^N
Spostamento alla riga precedente	^P
Spostamento alla pagina seguente	^V
Spostamento alla pagina precedente	<ESC>v
Posizionamento all'inizio del buffer	<ESC><
Posizionamento alla fine del buffer	<ESC>>
Posizionamento sulla parola successiva	<ESC>f
Posizionamento sulla parola precedente	<ESC>b

*Usato congiuntamente a Set-arg (^U)

Finestre:

Visualizzazione del buffer corrente in una finestra a tutto schermo (One-Window) ..... ^X1
Suddivisione della finestra corrente ..... ^X2
Espansione della finestra ..... ^Xz
Riduzione della finestra ..... ^X^Z
Posizionamento cursore sulla parte superiore della finestra ..... <ESC>,
Posizionamento cursore sulla parte inferiore della finestra ..... <ESC>.
Spostamento della riga attuale nella parte superiore della finestra .. <ESC>!
Scorrimento della finestra di una riga verso l'alto ..... ^Z
Scorrimento della finestra di una riga verso il basso ..... <ESC>z
Posizionamento cursore sulla finestra successiva ..... ^Xn
Posizionamento cursore sulla finestra precedente ..... ^Xp
Riconfigurazione dello schermo ..... ^L

Testo:

Indicazione di un contrassegno nel testo ..... ^@
<ESC>-
Citazione di un carattere ..... ^Q
^Xq
Giustificazione del testo in un buffer ..... ^XJ
Trasposizione caratteri ..... ^T
Riscrittura di parole in caratteri maiuscoli ..... <ESC>u
Riscrittura di parole in caratteri minuscoli ..... <ESC>l
Riscrittura di una regione in caratteri maiuscoli ..... ^X^U
Riscrittura di una regione in caratteri minuscoli ..... ^X^L
Inversione dei caratteri (maiuscoli in minuscoli e viceversa) di una parola ..... <ESC>^
Riscrittura di una parola indicando la prima lettera in maiuscolo ..... <ESC>c
Inserimento di una tabulazione ..... ^I
<TAB>
Inserimento di una riga con posizionamento del cursore sulla riga successiva ..... ^M
<RETURN>
Inserimento di una riga con posizionamento del cursore sulla riga successiva e rientro dello stesso numero di spazi come nella riga precedente ..... ^J
Suddivisione della riga (Open-line) ..... ^O

Cancellazione e copia

Cancellazione carattere successivo ..... ^D
<DEL>
Cancellazione carattere precedente ..... ^H
<BACKSPACE>
Cancellazione parola successiva ..... <ESC>d
Cancellazione parola precedente ..... <ESC>h
<ESC><DEL>
Cancellazione del testo compreso tra il cursore e la fine della riga ..... ^K
Cancellazione dell'intera riga ..... ^X^D
Cancellazione della regione compresa tra il punto e il contrassegno ..... ^W
Cancellazione delle righe vuote ..... ^X^O
Cancellazione dell'intero buffer ..... ^Xk
Copia del contenuto di una regione contrassegnata nel buffer Kill . <ESC>w
Copia del contenuto del buffer Kill nel buffer corrente (YANK) ..... ^Y

Ricerca:

Ricerca in avanti ..... ^S
^Xs
Ricerca all'indietro ..... ^R
^Xr
Ricerca in avanti e sostituzione ..... <ESC>r
Ricerca in avanti, conferma e sostituzione ..... <ESC>q
Ricerca con abbinamento ..... <ESC>^F

Comandi macro:

Attivazione di comandi macro ..... ^X(
Interruzione di comandi macro ..... ^X)
Esecuzione di comandi macro ..... ^Xe
<ESC>~
Esecuzione di una riga ..... ^[^[
<ESC><ESC>
Esecuzione di un file ..... <ESC>e
Definizione dei tasti funzione (Set-key) ..... ^X^K
Ridefinizione dei tasti ..... <ESC>k
Descrizione dei tasti ..... <ESC>^D
Associazione dei tasti ..... <ESC>^B
Disassociazione dei tasti ..... <ESC>^U
Stringa di ripetizione ..... <ESC>^E

7.15 Sommario alfabetico dei comandi

Nota: Se un tasto è racchiuso da due apici, significa che può essere indicato indifferentemente in maiuscolo o in minuscolo; è infatti il copritasto della tastiera numerica che controlla la funzione.

Combinazioni con tast CTRL:

Impostazione di una marcatura ..... ^'@'
Nuova CLI ..... ^'-'
Esecuzione riga ..... ^[^[
Inizio di riga ..... ^'A'
Spostamento in avanti di un numero x di caratteri ..... ^'B'*
Uscita da MEMACS ..... ^'C'
Cancellazione del carattere successivo ..... ^'D'
Posizionamento alla fine della riga ..... ^'E'
Spostamento in avanti di un numero x di caratteri ..... ^'F'*
Cancellazione di un comando di menu ..... ^'G'
Cancellazione del carattere precedente ..... ^'H'
Inserimento di una tabulazione ..... ^'I'
Inserimento di una riga con posizionamento del cursore sulla riga successiva e rientro nello stesso numero di spazi come nella riga precedente ..... ^'J'
Kill-to-eol ..... ^'K'
Riconfigurazione ..... ^'L'
Inserimento di una riga, posizionamento cursore sulla riga successiva ..... ^'M'
Riga successiva ..... ^'N'
Apertura di una riga ..... ^'O'
Riga precedente ..... ^'P'
Citazione di un carattere ..... ^'Q'
Ricerca all'indietro ..... ^'R'
Ricerca in avanti ..... ^'S'
Trasposizione ..... ^'T'
Determinazione del valore dell'argomento ..... ^'U'
Pagina seguente ..... ^'V'
Kill region ..... ^'W'
Yank ..... ^'Y'
Scorrimento finestra verso l'alto ..... ^'Z'

*Usato congiuntamente a Set-arg (^U)

Combinazioni dei tasti CTRL X/CTRL

Lista dei buffer ..... ^X^B
Uscita da MEMACS ..... ^X^C
Kill-line ..... ^X^D
Salvataggio-uscita ..... ^X^F
Vai alla riga ..... ^X^G
Inserisci file ..... ^X^I
Definizione tasti funzione (Set-key) ..... ^X^K
Riscrittura di una regione in caratteri minuscoli ..... ^X^L
Salvataggio di tutti i buffer modificati ..... ^X^M
Cancellazione spazi vuoti ..... ^X^O
Lettura file ..... ^X^R
Salvataggio file ..... ^X^S
Riscrittura di una regione in caratteri maiuscoli ..... ^X^U
Visita file ..... ^X^V
Salvataggio come file ..... ^X^W
Inversione dot/mark ..... ^X^X
Riduzione finestra ..... ^X^Z

Combinazione dei tasti CTRL- X/tasto

Comando CLI ..... ^X!
Attivazione di comandi macro ..... ^X(
Interruzione di comandi macro ..... ^X)
Mostra la riga# ..... ^X=
Una finestra ..... ^X1
Suddivisione finestra ..... ^X2
Selezione buffer ..... ^X'b'
Esecuzione macro ..... ^X'e'
Modifica nome buffer ..... ^X'F'
Giustificazione testo ..... ^X'J'
Buffer kill ..... ^X'k'
Finestra successiva ..... ^X'n'
Finestra precedente ..... ^X'p'
Citazione carattere ..... ^X'q'
Ricerca all'indietro ..... ^X'r'
Ricerca in avanti ..... ^X's'
Pagina successiva della finestra precedente ..... ^X'v'
Espansione della finestra ..... ^X'z'

Combinazione dei tasti Escape

Spostamento riga nella parte superiore della finestra ..... <ESC>!
Switch-case ..... <ESC>^
Set mark ..... <ESC>-
Posizionamento sull'estremità superiore della finestra ..... <ESC>,
Posizionamento sull'estremità inferiore della finestra ..... <ESC>.
Inizio buffer ..... <ESC><
Fine buffer ..... <ESC>>
Associazione tasti ..... <ESC>^B
Parola precedente ..... <ESC>b
Uscita da MEMACS ..... <ESC>^C
Riscrittura in maiuscolo di una parola ..... <ESC>c
Descrizione tasto ..... <ESC>^D
Cancellazione parola successiva ..... <ESC>d
Eco ..... <ESC>^E
Esecuzione di un file ..... <ESC>e
Ricerca con abbinamento ..... <ESC>^F
Parola successiva ..... <ESC>f
Cancellazione parola precedente ..... <ESC>h
Tasti reset ..... <ESC>k
Riscrittura di parole in caratteri minuscoli ..... <ESC>l
Conferma, ricerca e sostituzione ..... <ESC>q
Ricerca e sostituzione ..... <ESC>r
Set ..... <ESC>s
Disassociazione dei tasti ..... <ESC>^U
Riscrittura di parole in caratteri maiuscoli ..... <ESC>u
Pagina successiva della finestra successiva ..... <ESC>^V
Pagina precedente ..... <ESC>v
Copia regione ..... <ESC>w
Inserisci buffer ..... <ESC>^Y
Scorrimento della finestra di una riga verso il basso ..... <ESC>z
Esecuzione riga ..... <ESC><ESC>
Cancellazione parola precedente ..... <ESC><DEL>

Tasti funzione

Cancellazione carattere successivo ..... <DEL>
Cancellazione carattere precedente ..... <BACKSPACE>
Inserimento di una riga, posizionamento cursore
alla riga successiva ..... <RETURN>
Inserimento tabulazione ..... <TAB>

A. Per gli Utenti di Amiga 2000 con Disco Fisso

Chi possiede un Amiga 2000 ed intende munirsi di un disco fisso, troverà che alcuni aspetti della Versione 1.3 possono rivelarsi estremamente utili. Innanzitutto, se si dispone di un'unità controllo disco fisso A2090A/SCSI, è possibile effettuare l'avviamento automatico dal disco fisso. Inoltre, un nuovo FastFileSystem, FFS, consente di aumentare la velocità di accesso e di utilizzo dei file sul disco fisso.

A.1 A2090A

A2090A è la nuova scheda unità di controllo disco fisso/SCSI di Amiga 2000. Una volta installata la ROM Kickstart Versione 1.3 nell'A2000, è possibile effettuare l'avviamento automatico del disco fisso. Non è cioé necessario inserire un dischetto Workbench o qualsiasi altro dischetto applicativo avviabile nell'unità a dischetti. Grazie all'interazione tra la ROM Kickstart Versione 1.3 e le due ROM di A2090A, il sistema è in grado di eseguire l'avviamento automatico. (Se l'A2090A non è provvisto di queste ROM, le istruzioni complete per effettuare l'installazione sono incluse nella scheda A2090A).

A.2 Il FastFileSystem

Il FastFileSystem (FFS) è un nuovo sistema di file che viene fornito per essere utilizzato con qualsiasi disco fisso eventualmente collegato ad Amiga. L'unica restrizione è costituita dal fatto che il programma di gestione dell'unità a disco fisso deve comprendere il set standard di comandi della periferica disco e deve presentare un formato di settore e di traccia intermedio. Poiché l'unità di controllo disco fisso/SCSI del Commodore installa automaticamente il sistema di file di default sulla prima partizione del disco fisso, non è possibile in questo caso utilizzare il FastFileSystem. Utilizzando la nuova Versione 1.3 del comando MOUNT, è comunque possibile creare delle partizioni aggiuntive che utilizzino il FastFileSystem.

Poiché molti dischi fissi utilizzano DMA (accesso diretto in memoria) per trasferire i dati dal disco alla memoria, il vecchio sistema di file risulta inefficiente in quanto non

sfrutta ottimalmente l'effettivo potenziale dell'hardware. FFS affronta questo problema registrando nei blocchi dati esclusivamente dei dati. Se possibile, i blocchi di dati vengono allocati consecutivamente; ciò significa che in un'unica operazione è possibile eseguire funzioni di lettura e scrittura. Una conseguenza apprezzabile derivata dall'introduzione del nuovo formato dati è un'incremento pari al 4,9% nella quantità di dati che può essere registrata in un determinato disco. Ciò corrisponde circa a 50 K aggiuntivi per ogni megabyte.

L'aumento di velocità è difficile da quantificare. FFS è in grado di leggere dei file privi di discontinuità con velocità pari alla velocità di trasferimento dei dati sul disco, ed è inoltre in grado di scrivere file a una velocità pari al 75% della velocità massima del trasferimento dati del disco. FFS consente di convalidare un disco fisso di dimensioni regolari (circa 20 megabyte) in un tempo che risulta 40 volte minore rispetto agli standard normali. Parallelamente all'aumento di velocità nel trasferimento dati dal disco, FFS consente di ridurre i tempi e consente inoltre di sfruttare pienamente la larghezza di banda dei dati di una data unità di controllo. La compatibilità con la maggior parte del software esistente è stata salvaguardata, ad eccezione di alcuni programmi di tipo DiskDoctor che riescono a riconoscere solamente il vecchio formato dei blocchi di dati. Il programma DiskDoctor, fornito con la Versione 1.3 di Workbench, è in grado di leggere il sistema di file normale ed anche il FastFileSystem.

Come installare FFS

Il programma di gestione A2090 installa automaticamente la prima partizione di disco fisso come una normale periferica del sistema di file. Il FastFileSystem può essere utilizzato in ogni partizione aggiuntiva. Poiché le partizioni vengono installate utilizzando il comando MOUNT, nelle entry della MountList può essere specificato un sistema di file diverso. Per essere usate con FFS, queste partizioni devono comunque essere riformattate secondo il formato FFS.

1. Eseguire innanzitutto una copia di riserva oppure salvare il contenuto del disco fisso.
2. Caricare la Versione 1.3 di Workbench oppure copiare i nuovi file l:FastFileSystem, c:Mount e c:Format nel disco di avviamento.

3a. SE IL DISCO FISSO E' GIA' DIVISO IN PARTIZIONI...

Se l'unità a disco fisso è già suddivisa in partizioni e le dimensioni della prima partizione risultano accettabili per essere utilizzate dal sistema di file, non sarà probabilmente necessario riformattare l'intero disco fisso. (La prima partizione generalmente deve essere relativamente piccola.) In questo caso, sarà

semplicemente necessario aggiungere all'entrata DEVS/MountList tre righe per ogni partizione Amiga aggiuntiva:

```
GlobVec      = 1
FileSystem   = L:FastFileSystem
DosType      = 0x444F5301
```

(ATTENZIONE: Non sostituire il LowCyl o lo HighCyl con delle partizioni! Se questo avvenisse, sarebbe necessario riformattare l'intera unità disco — vedere 3b. Se si modificano i nomi delle partizioni, ricordarsi di modificare corrispondentemente anche i nomi che sono installati nella sequenza di avviamento).

Riavviare ora il vostro computer. Quando lo script della sequenza di avviamento installerà queste partizioni, compariranno dei messaggi "Not A DOS Disk" (Non è un disco DOS). Cancellarli quindi formattare le partizioni FFS con il nuovo comando FORMAT. Ad esempio, se la partizione è denominata fs1:

```
FORMAT DRIVE fs1: NAME "FAST1" FFS
```

NOTA: TUTTI I DATI SU QUELLA PARTIZIONE ANDRANNO PERSI! ASSICURARSI DI ESEGUIRE UNA COPIA DI RISERVA DEI FILE.

3b. SE L'UNITA' DISCO FISSO NON E' STATA SUDDIVISA IN PARTIZIONI IDONEE...

Se l'unità disco fisso non è stata suddivisa in partizioni che possano essere accettabili, è necessario ripreparla e riformattare tutte le partizioni. Correggere la MountList e definire delle entry per una o più partizioni FFS. Le entry LowCyl e HighCyl dipenderanno dal numero di cilindri che si intende specificare per la partizioni iniziale di avviamento automatico durante il PREP.

A volte può risultare preferibile una partizione iniziale piccola (cilindri da 2 a 3); altri preferiscono una partizione iniziale di almeno 880K che risulti idonea a contenere Workbench. Le seguenti equazioni aiuteranno a determinare quanti cilindri saranno necessari per contenere Workbench:

BytesPerCyl	=	Blocchi per traccia x superfici x 512
BytesPerFloppy	=	880 x 1024 = 901120
CylsToHoldFloppy	=	BytesPerDischetto/ BytesPerCilindro (arrotondare il risultato)

Ad esempio, per molte unità disco ST506 da 20 MB, ciò risulta pari a 26 cilindri.

Utilizzare PREP come descritto nel manuale A2090 e predisporre le partizioni.

L'unità disco utilizzata nel nostro esempio viene "preppata" per tenere i cilindri da 0 a 1 riservati (RES0:), i cilindri 2-28 come prima partizione (normale sistema di file ad avviamento automatico DH0:), e i rimanenti cilindri 29-611 per la partizione FastFileSystem.

Completato PREP, riavviare la macchina e procedere come indicato qui di seguito. Negli esempi riportati si suppone che si stia usando un'unità disco fisso ST506 da 20 MB in cui la prima partizione occupa i cilindri da 2 a 28. **Nota: Se si sta usando un'unità di tipo differente, è necessario adattare i parametri relativi**.

1. Correggere il file DEVS/MountList ed aggiungere un'entry per descrivere la partizione FFS. Per ogni entry FFS vengono richieste le righe GlobVec, FileSystem e DosType. Per esempio:

```
FS1:  Device = hddisk.device
      Unit = 1
      Flags = 0
      Surfaces = 4
      BlocksPerTrack = 17
      Reserved = 2
      Interleave = 0
      LowCyl = 29
      HighCyl = 611
      Buffers = 20
      Stacksize = 4000
      GlobVec = 1
      FileSystem = L:FastFileSystem
      DosType = 0x444F5301
```

2. Formattare la prima partizione (dh0:) per il sistema di file normale:
   `FORMAT DRIVE DH0: NAME AmigaHD`

3. Creare la partizione FFS:
   `MOUNT FS1:`

4. Formattare la partizione FFS per il FastFileSystem:
   `FORMAT DRIVE FS1: NAME "FAST1" FFS`

L'opzione FFS indica che il disco viene utilizzato con il FastFileSystem. Se non viene utilizzata alcuna parola chiave, FORMAT verificherà l'entry DosType nella MountList per vedere se si è specificato un sistema di file alternativo. Se è specificato il FastFileSystem, viene automaticamente utilizzata l'opzione FFS. Per escludere questo processo è possibile utilizzare le opzioni FFS e NOFFS.

5. Correggere la sequenza di avviamento aggiungendo una riga a MOUNT FS1: in qualsiasi punto successivo a BINDDRIVERS.

Come utilizzare la ramdrive ricuperabile con FFS

E' possibile utilizzare la ramdrive ricuperabile con il FastFileSystem, ma da essa non è possibile eseguire il riavviamento. Se si intende utilizzare la ramdrive ricuperabile con FFS, è necessario modificare l'entrata BootPri nella MountList della periferica ramdrive. (RAD:) portandola a -129. Ciò indica che il la periferica ramdrive non è avviabile.

B. Elenco di Riferimento Directory/File di Workbench

Directory C

ADDBUFFERS	Comanda al sistema di file di aggiungere dei buffer cache.
ASK	Richiede un input utente nell'esecuzione di un file script.
ASSIGN	Assegna il nome di una periferica logica ad una directory.
AVAIL	Comunica la quantità di CHIP e FAST RAM disponibile.
BINDDRIVERS	Connette i programmi di gestione all'hardware.
BREAK	Imposta dei flag di attenzione nel processo specificato.
CD	Predispone modifiche o fornisce il listato relativo alla directory corrente.
CHANGETASKPRI	Modifica la priorità dei processi attivati dalla CLI.
COPY	Copia un file o una directory.
DATE	Visualizza o imposta la data e/o l'ora del sistema.
DELETE	Cancella un massimo di 10 file o 10 directory.
DIR	Visualizza un listato dei contenuti di una directory.
DISKCHANGE	Informa Amiga dell'avvenuto cambiamento di un dischetto in un'unità da 5¼".
DISKDOCTOR	Tenta di ripristinare un dischetto compromesso.
ECHO	Stampa una stringa.
ED	Corregge dei file di testo (è uno screen editor).
EDIT	Corregge dei file di testo elaborando sequenzialmente il file sorgente.
ELSE	Indica un'alternativa in una condizionale di un file script.
ENDCLI	Interrompe un processo interattivo CLI oppure SHELL.
ENDIF	Chiude un blocco IF in un file sequenziale.
ENDSKIP	Chiude un blocco SKIP in un file sequenziale.

EVAL	Fornisce un metodo per valutare espressioni semplici.
EXECUTE	Esegue un file di comandi con sostituzione dell'argomento.
FAILAT	Fissa le condizioni di errore di un file script.
FAULT	Stampa il messaggio di errore specificato.
FF	Velocizza la visualizzazione del testo.
FILENOTE	Aggiunge un commento a un file.
GETENV	Ricava il valore di una variabile ambiente.
ICONX	Esegue un file script AmigaDOS in Workbench.
IF	Gestisce operazioni condizionali nei file script.
INFO	Fornisce informazioni relative al sistema di file.
INSTALL	Gestisce il blocco di avviamento di un disco formattato.
JOIN	Concatena un massimo di 15 file in un unico nuovo file.
LAB	Specifica una label in un file script.
LIST	Elenca le informazioni richieste relative alle directory e ai file.
LOADWB	Avvia Workbench.
LOCK	Imposta lo stato di protezione contro la scrittura per un disco fisso che utilizza FFS.
MAKEDIR	Crea una nuova directory.
MOUNT	Crea un nodo di periferica AmigaDOS.
NEWCLI	Avvia una nuova CLI interattiva con una nuova finestra.
NEWSHELL	Avvia un nuovo SHELL interattivo con una nuova finestra NEWCON:.
PATH	Controlla il percorso utilizzato dalla CLI per cercare dei comandi.
PROMPT	Modifica la stringa di richiesta dello SHELL corrente.
PROTECT	Modifica i bit di protezione di un file.
QUIT	Esce da un file script con il codice errore specificato.
RELABEL	Modifica il nome del volume di un disco.
REMRAD	Rimuove la recoverable ramdrive.device.
RENAME	Modifica il nome di un file o di una directory.
RESIDENT	Carica e aggiunge comandi nella lista residente.
RUN	Esegue comandi come processi in background.

SEARCH	Ricerca le stringhe di testo indicate nei file specificati.
SETCLOCK	Imposta o legge l'ora corrente.
SETDATE	Modifica la data e l'ora di un file o di una directory.
SETENV	Imposta il valore di una variabile ambiente.
SETPATCH	Esegue delle riparazioni di ROM nella Versione 1.2 e nella Versione 1.3 di Kickstart.
SKIP	Esegue dei salti in avanti nell'esecuzione dei file di comandi.
SORT	Riordina piccoli file.
STACK	Visualizza o imposta la dimensione della catasta operativa della CLI corrente.
STATUS	Elenca le informazioni relative ai processi CLI/SHELL.
TYPE	Scrive un file testo.
VERSION	Individua il numero di versione e di revisione di Workbench, di librerie o di periferiche.
WAIT	Dice ad AmigaDOS di attendere per un tempo specificato.
WHICH	Cerca il percorso relativo a un determinato comando.
WHY	Stampa un messaggio di errore che spiega perché un comando non è stato eseguito correttamente.

Directory di sistema

CLI	Consente la comunicazione diretta con Amiga tramite comandi AmigaDOS.
DiskCopy	Copia il contenuto di un disco in un altro.
FastMemFirst	Modifica l'ordine di allocazione della memoria ponendo FAST RAM al primo posto.
FixFonts	Aggiorna i file .font in FONTS:.
FORMAT	Inizializza un disco in modo che questo possa essere utilizzato con Amiga.
InitPrinter	Inizializza una stampante in modo che questa possa essere usata con Amiga.
MergeMem	Effettua la fusione delle liste di memoria relative alle schede RAM configurate sequenzialmente.
NoFastMem	Dice ad Amiga di utilizzare solo la CHIP RAM residente.
SetMap	Predispone la mappa dei tasti che deve essere usata con una tastiera.

Directory delle utilities

Calculator	Calcolatrice standard a quattro funzioni.
Clock	Visualizza sullo schermo Workbench un orologio digitale o analogico.
ClockPtr	Trasforma il puntatore Workbench in un orologio digitale.
CMD	Reindirizza l'output seriale o parallelo ad un file.
GraphicDump	Esegue una stampa grafica dello schermo anteriore Intuition.
InstallPrinter	Copia un programma di gestione stampante da Extras su Workbench.
MORE	Visualizza dei file testo ASCII.
Notepad	Consente la creazione di brevi file di testo.
PrinFiles	Copia più file sulla stampante.
Say	Programma di sintesi vocale.

Directory Prefs

CopyPrefs	Copia la configurazione del sistema dal disco fisso su Workbench.
Preferences	Consente di modificare le varie predisposizioni di Amiga, inclusi i colori dello schermo, il programma di gestione della stampante utilizzato, la forma e il colore del puntatore, e diverse predisposizioni delle periferiche seriali.

Directory S

CLI-Startup	File che viene eseguito ogni volta che si attiva una nuova CLI.
DPAT	File script che può aggiungere dei profili di abbinamento a comandi con un solo argomento.
PCD	File script simile al comando CD ma che è in grado di ricordare l'ultima directory.
SHELL-Startup	File che viene eseguito ogni volta che si attivi un nuovo SHELL.
SPAT	File script che può aggiungere profili di abbinamento a comandi con doppio argomento.
Startup-Sequence	File che viene eseguito ogni volta che si carica il dischetto Workbench.
Startup-Sequence.hd	Sequenza di avviamento che trasferisce il controllo al disco fisso
StartupII	File che viene eseguito dalla sequenza iniziale di avviamento e che rende residenti molti comandi AmigaDOS.

Directory Fonts

Fonts	*Dimensioni*
Ruby	8, 12, 15
Opal	9, 12
Sapphire	14, 19
Diamond	12, 20
Garnet	9, 16
Emerald	17, 20
Topaz	11

Directory Devs

clipboard.device	Controlla le clip di scrittura e lettura in CLIPS: o DEVS:clipboards.
MountList	Contiene la descrizione delle device da installare.
narrator.device	Controlla l'accesso al sintetizzatore vocale.
parallel.device	Controlla l'accesso alla porta parallela.
printer.device	Controlla l'accesso alla stampante.
ramdrive.device	Controlla l'accesso alla ramdrive ricuperabile
serial.device	Controlla l'accesso alla porta seriale.
system-configuration	Contiene le predisposizioni correnti delle Preferences.
Subdirectory Keymaps	Contiene il file mappa tastiera usa1.
Subdirectory Printers	Contiene il programma di gestione stampante generico.
Subdirectory Clipboard	Le clips vengono registrate qui se CLIPS: non è stato assegnato.

Directory L

Aux-Handler	Mette a disposizione input e output seriali non bufferizzati.
Disk-Validator	Valida i dischetti per la scrittura nel momento in cui sono inseriti in un'unità.
FastFileSystem	Un sistema di file da utilizzare con le unità a disco fisso.
Newcon-Handler	Mette a disposizione una finestra SHELL interattiva.
Pipe-Handler	Mette a disposizione un canale di comunicazione interprocesso tra i diversi programmi.
Port-Handler	Gestisce l'interfaccia DOS per PAR:, SER: e PRT:.
RAM-Handler	Registra i file in memoria.
SHELL-SEG	Controlla lo SHELL.
Speak-Handler	Fornisce un output vocale per Amiga.

Directory Libs

diskfont.library	Contiene le funzioni per individuare e caricare i font residenti.
icon.library	Contiene le funzioni per creare e leggere i file delle icone e le routine di manipolazione delle stringhe.
info.library	Contiene il codice relativo alla funzione Info di Workbench.
mathieeedoubbas.library	Contiene opzioni matematiche di base a doppia precisione IEEE (addizione, sottrazione. ecc.).
mathieeedoubtrans.library	Contiene funzioni matematiche trascendentali a doppia precisione IEEE.
mathtrans.library	Contiene funzioni matematiche trascendentali in virgola mobile (seno, coseno, ecc.).
translator.library	Contiene una routine per tradurre testi inglesi in fonemi adatti al narrator.device.
version.library	Contiene i numeri di versione e di revisione della release di Workbench.

In questa scheda non vengono citati i file .info. I file con il suffisso .info contengono le informazioni necessarie per visualizzare icone e finestre e per attivare applicazioni. L'accesso a questi file non risulta necessario per molti utenti.

C. Lista dei Riferimenti delle Directory e dei File di Extras

I file inclusi nella directory FD1.3 e nelle directory Basic Demos riguardano il linguaggio di programmazione Amiga Basic. Per maggiori informazioni relative a queste directory si prega di fare riferimento al manuale Amiga Basic fornito in dotazione con il computer Amiga. Tutte le altre directory poste in Extras vengono citate in questa scheda.

Directory Devs — Subdirectory Keymaps

Mappa tasti	*Tastiera compatibile*
cdn	Francese canadese
ch1	Svizzera francese
ch2	Svizzera tedesca
d	Tedesca
dk	Danese
e	Spagnola
f	Francese
gb	Inglese
i	Italiana
is	Islandese
n	Norvegese
s	Svedese
usa2	Dvorak

Directory Devs — Subdirectory Printers

Driver stampante	Stampanti compatibili
Alphacom_AlphaPro_101	Alphacom AlphaPro 101
Brother_HR-15XL	Brother HR-15XL
CalComp_ColorMaster	ColorView-5912
CalComp_ColorMaster2	ColorView-5912
Canon_PJ-1080A	Canon PJ-1080A
CBM_MPS1000	CBM MPS1000, Canon BJ-130
Diablo_630	Diablo 630
Diablo_Advantage_D25	Diablo Advantage D25
Diablo_C-150	Diablo C-150
Epson_Q	Epson Q series (LS1500, LQ2500, ecc.)
Epson_X	Epson X series (EX, FX, JX, LX, MX, RX, ecc.) Commodore MPS1250
EpsonXOld	Epson X series, Star Gemini 10-X
Howtek_Pixelmaster	Howtek Pixelmaster
HP_DeskJet	Hewlett-Packard DeskJet
HP_LaserJet	Hewlett-Packard LaserJet, LaserJet Plus e LaserJetII
HP_PaintJet	Hewlett-Packard PaintJet
HP_ThinkJet	Hewlett-Packard ThinkJet
Imagewriter_II	Imagewriter, Imagewriter II
NEC_Pinwriter	NEC Pinwriter P5, P6, P7, P9, P2200
Okidata_92	Okidata 92
Okidata_2931	Okidata 2931
Okimate_20	Okimate 20 (Kit Plug'n Print seriale e parallelo)
Quadram_QuadJet	Quadram QuadJet
Qume_LetterPro_20	Qume LetterPro 20
Toshiba_P351C	Toshiba P351C, altre stampanti Toshiba a 24 aghi
Toshiba_P351SX	Toshiba P351SX, altre stampanti Toshiba a 24 aghi

Directory Tools

Fed	Modifica e crea font.
FreeMap	Visualizza l'uso dei chip di memoria.
IconEd	Modifica l'aspetto delle icone.
IconMerge	Effettua la fusione o la suddivisione delle immagini delle icone.
KeyToy2000	Visualizza la mappa globale dei tasti di un'Amiga 2000.
MEmacs	Corregge i file di testo.
Palette	Modifica i colori di uno schermo Intuition.
PerfMon	Esegue il monitoraggio delle attività del sistema.

Directory Fonts

Fonts	*Dimensioni*
Courier	11, 13, 15, 18, 24
Helvetica	9, 11, 13, 15, 18, 24
Times	11, 13, 15, 18, 24

Directory PCUtil

PCCopy	Copia i file da un dischetto da 5¼" su un dischetto Amiga da 3½".
PCFormat	Inizializza un dischetto da 5¼" affinché questo possa essere utilizzato con PCFormat.
Read Me	Contiene il testo che descrive PCCopy, PCFormat e ToPCCopy.
ToPCCopy	Copia i file da un dischetto Amiga da 3½" su un dischetto PC da 5¼".

Si noti che i file .info non sono citati in questa scheda. I file con il suffisso .info contengono le informazioni necessarie per visualizzare le icone e le finestre e per avviare le applicazioni. Per molti utenti l'accesso a questi file non risulta necessario.

Commodore